

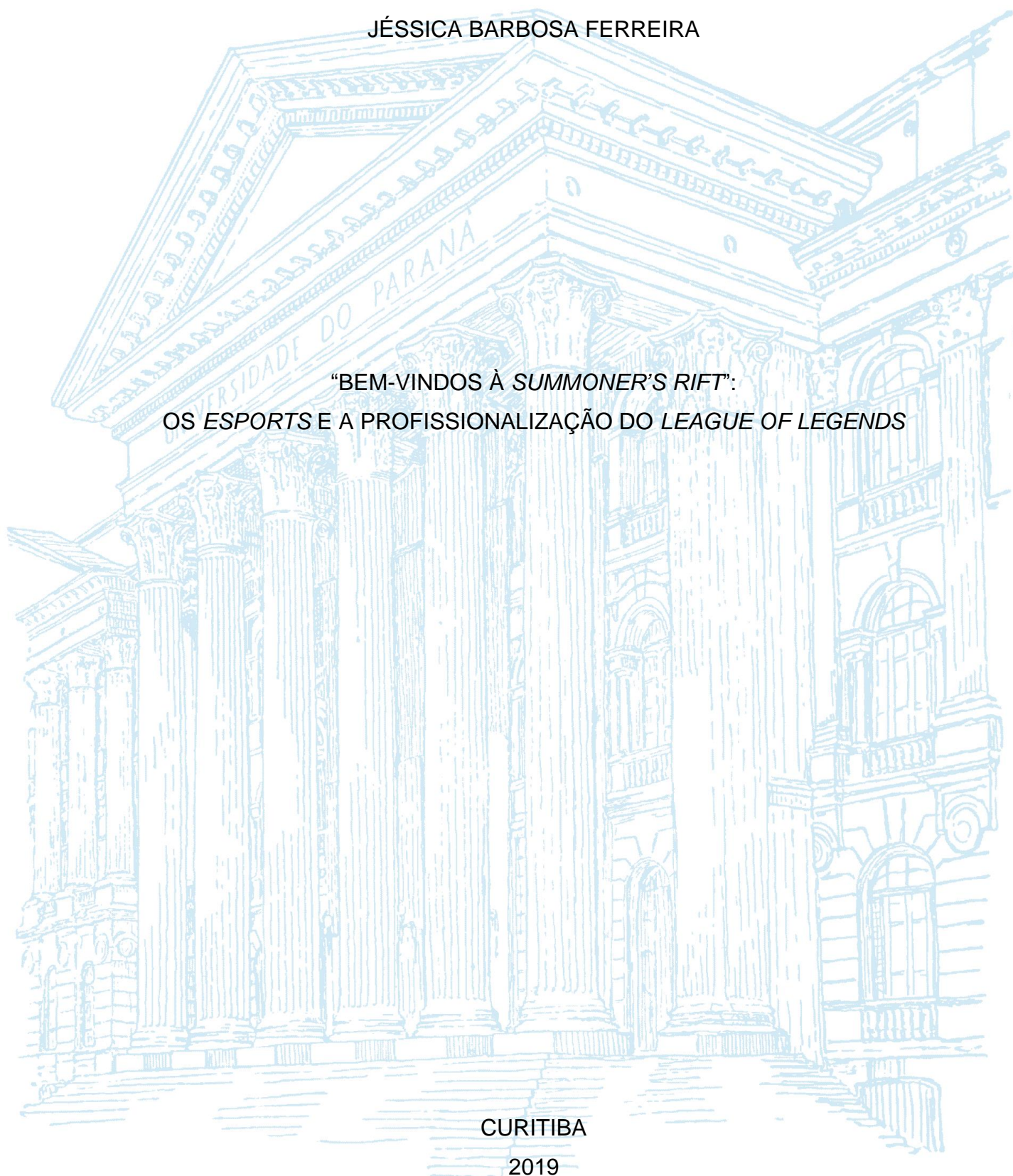
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

JÉSSICA BARBOSA FERREIRA

“BEM-VINDOS À *SUMMONER’S RIFT*”:
OS *ESPORTS* E A PROFISSIONALIZAÇÃO DO *LEAGUE OF LEGENDS*

CURITIBA

2019



JÉSSICA BARBOSA FERREIRA

“BEM-VINDOS À *SUMMONER’S RIFT*”:
OS *ESPORTS* E A PROFISSIONALIZAÇÃO DO *LEAGUE OF LEGENDS*

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Wanderley Marchi Júnior

CURITIBA

2019

TERMO DE APROVAÇÃO

JÉSSICA BARBOSA FERREIRA

“BEM-VINDOS À *SUMMONER’S RIFT*”: OS *ESPORTS* E A PROFISSIONALIZAÇÃO DO *LEAGUE OF LEGENDS*

Monografia apresentada ao curso de Graduação em Educação Física, Setor de Ciências Biológicas, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

Prof. Dr. Wanderley Marchi Júnior
Orientador – Departamento de Educação Física, UFPR

Profa. Alessandra Weiss Ferraz de Oliveira
Departamento de Educação Física, UFPR

Prof. Dr. Riqueldi Straub Lise
Departamento de Educação Física, UFPR

Curitiba, 03 de dezembro de 2019.

Dedico esse trabalho a todas as pessoas que não me deixaram desistir durante esses quatro anos.

AGRADECIMENTOS

Acredito que eu não estaria entregando esse trabalho sem a presença de pessoas maravilhosas em minha vida, que me ajudaram durante esses últimos quatro anos. Agradeço à Bruna, à Cecília, à Christiane e à Juliana, por sempre me darem forças com a amizade e palavras motivacionais, e não me deixarem desistir. As coisas não aconteceriam sem o apoio de outras pessoas muito especiais, então agradeço também ao Júlio, ao Leonardo, ao Nikollas e ao Victor Hugo.

Agradeço aos meus pais, Rosangela e João, por sempre acreditarem em mim, motivando-me em minhas escolhas, e por fazerem possível minha graduação em Educação Física. Um agradecimento especial ao Joelson, meu irmão mais velho, grande incentivo e quem eu me espelho em ser, por todas as dicas e pelas longas conversas.

Agradeço também ao professor Wanderley pela oportunidade e pela matéria de Sociologia do Esporte durante a graduação, que me fez querer entrar na área acadêmica. Junto disso, agradeço ao grupo do CEPELS pelas colaborações durante as reuniões, principalmente ao Igor por me acompanhar desde o início de 2019. Muito obrigada também à Alessandra e ao professor Riqueldi por gentilmente aceitarem o convite para a banca da monografia.

E, claro, não poderia deixar de agradecer ao *Bangtan Sonyeondan* e seus sete membros, por me darem forças para continuar até o fim, aos quais serei grata eternamente.

“Tire o pelo dos ouvidos, Willump! Porque essa vai ser a melhor história de todas as melhores histórias!”. (NUNU e WILLUMP).

RESUMO

Os jogos eletrônicos começaram seu desenvolvimento nos anos 1970, porém foi o advento e acessibilidade da internet que permitiu que os jogos multijogadores pudessem se sobressair. Desses jogos, o *League of Legends*, um jogo de arena de batalha com múltiplos jogadores online, se destacou nos últimos anos, pelo seu grande número de jogadores e pela estrutura e dimensão dos campeonatos, inspirados nas ligas profissionais de esportes tradicionais. Portanto, objetivou-se neste trabalho compreender o processo de profissionalização do jogo eletrônico *League of Legends* a partir dos referenciais da área que abordam a temática. A metodologia utilizada neste trabalho foi a exploratória descritiva, em que quarenta artigos foram selecionados para uma revisão de literatura. Assim, conclui-se que a profissionalização do *League of Legends* se dá com a especialização em funções dentro do jogo e surgimento da *League Championship Series* (LCS) e suas outras ligas espalhadas em outras regiões, permitindo com que os jogadores ganhassem salários.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. *Esports*. *Multiplayer Online Battle-Arena*. *League of Legends*. Profissionalização.

ABSTRACT

Electronic games began their development in the early 1970s, but it was the advent and accessibility of the Internet that allowed multiplayer games to develop. Between these games, League of Legends, an multiplayer online battle arena game, has stood out in recent years for its large number of players and the structure and size of the championships, inspired by traditional professional sports leagues. Therefore, the aim of this paper was to understand the process of professionalization of the electronic game League of Legends, through the analyzis of what has been published in papers about the theme. The methodology used was descriptive exploratory, in which forty articles were selected for a literature review. Thus, it was found that the professionalization of League of Legends is linked to the specialization within the game and moreover with the emergence of the League Championship Series (LCS) and its other leagues scattered in other regions, allowing players to earn wages.

Keywords: Electronic Games. Esports. Multiplayer online battle arena. League of Legends. Professionalization.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – FINAL DO MUNDIAL DE LoL DE 2018	16
FIGURA 2 – <i>QUAKE</i> (1996)	19
FIGURA 3 – <i>COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE</i> (2012)	20
FIGURA 4 – <i>STARCRAFT</i> (1998)	21
FIGURA 5 – LoL (2009)	23
FIGURA 6 – SHOW DO MARSHMELLO NO FORTNITE	33
FIGURA 7 – <i>SCORE SCREEN</i>	35
FIGURA 8 – <i>NATIONAL SPACE INVADERS TOURNAMENT</i>	37
FIGURA 9 – <i>THE FRAG</i>	40
FIGURA 10 – <i>STARCRAFT 2</i>	42
FIGURA 11 – WCG 2019	44
FIGURA 12 – FINAL DO MUNDIAL DE LoL DE 2017	54
FIGURA 13 – MAPA SIMPLIFICADO	57
FIGURA 14 – MAPA DO DotA 2	58
FIGURA 15 – <i>SUMMONER'S RIFT</i>	60
FIGURA 16 – ROTAS DA <i>SUMMONER'S RIFT</i>	60
FIGURA 17 – OBJETIVOS E TORRES DA <i>SUMMONER'S RIFT</i>	61
FIGURA 18 – DRAGÃO E <i>BARON NASHOR</i> , RESPECTIVAMENTE	62
FIGURA 19 – <i>MINIONS</i>	63
FIGURA 20 – FASE DE <i>DRAFT</i>	67
FIGURA 21 – LOJA	68
FIGURA 22 – <i>NEXUS</i> DA EQUIPE VERMELHA	73
FIGURA 23 – ELOS	75
FIGURA 24 – <i>SUMMONER'S CUP</i>	77

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – PASSO A PASSO DA ANÁLISE DOS ARTIGOS.....	30
QUADRO 2 – ARTIGOS SELECIONADOS (I)	31
QUADRO 3 – ARTIGOS SELECIONADOS (II)	32
QUADRO 4 – LOCAIS EXCLUSIVOS PARA EVENTOS DE ESPORTS.....	46
QUADRO 5 – DIFERENTES GÊNEROS DE JOGOS ELETRÔNICOS	51
QUADRO 6 – PRINCIPAIS LIGAS.....	76

LISTA DE TABELAS

TABELA 1 – FINAIS DA WCG	45
--------------------------------	----

LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

ADC	- <i>Attack Damage Carry</i>
CP	- <i>Circuit Points</i>
CPL	- <i>Cyberathlete Professional League</i>
CS	- <i>Counter Strike</i>
CS	- <i>Creep Score</i>
CS:GO	- <i>Counter Strike: Global Offensive</i>
DotA	- <i>Defence of the Ancients</i>
E3	- <i>Electronic Entertainment Expo</i>
EEWC	- <i>Electronic Esports World Cup</i>
ESL	- <i>Electronic Sports League</i>
FPS	- <i>First-Person Shooter</i>
GC	- <i>Grand Chase</i>
GPL	- <i>Garena Premier League</i>
HP	- <i>Health Points</i>
IG	- <i>Invictus Gaming</i>
KDA	- <i>Kill, Death, Assistance</i>
KeSPA	- <i>Korean eSports Association</i>
LCK	- <i>LoL Champions Korea</i>
LCS	- <i>League Championship Series</i>
LMS	- <i>League of Legends Master Series</i>
LoL	- <i>League of Legends</i>
LPL	- <i>LoL Pro League</i>
LP	- <i>League Points</i>
MD3	- <i>Melhor de três</i>
MD5	- <i>Melhor de cinco</i>
MLG	- <i>Major League Gaming</i>
MMORPG	- <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i>
MOBA	- <i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
NES	- <i>Nintendo Entertainment System</i>
NPC	- <i>Non-Player Character</i>
OGA	- <i>Online Gamers Association</i>
ONG	- <i>OnGameNet Champions</i>

OPL	- <i>Oceanic Pro League</i>
RP	- <i>Riot Points</i>
PVP	- <i>Player Versus Player</i>
RTS	- <i>Real-Time Strategy</i>
SSVG	- <i>Sedentary Sports VideoGames</i>
The FRAG	- <i>The Foremost Roundup of Advanced Gamers</i>
TSM	- <i>Team Solo Mid</i>
UKPCGC	- <i>United Kingdom Professional Computer Gaming Championship</i>
WCG	- <i>World Cyber Games</i>
WEG	- <i>World Esports Games</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
1.1	JUSTIFICATIVA.....	24
1.2	OBJETIVOS	27
1.2.1	Objetivo geral	27
1.2.2	Objetivos específicos.....	27
1.3	METODOLOGIA.....	27
2	DOS JOGOS ELETRÔNICOS AOS <i>ESPORTS</i>	33
2.1	HISTÓRICO.....	34
2.2	DEFINIÇÃO DE <i>ESPORTS</i>	48
3	ENTRE TORRES E DRAGÕES, O LEAGUE OF LEGENDS VIRA LENDA	53
3.1	O SURGIMENTO DO MOBA.....	55
3.2	A LIGA DAS LENDAS: O LOL.....	59
3.2.1	Fase de <i>draft</i>	66
3.2.2	Fase de abertura	67
3.2.3	Fase de rotas.....	69
3.2.4	Fase de <i>teamfights</i>	71
3.2.5	Fim de jogo.....	72
3.3	<i>GOOD GAME, HAVE FUN</i> : A PROFISSIONALIZAÇÃO DO LOL.....	73
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
	REFERÊNCIAS.....	84

1 INTRODUÇÃO

No dia três de novembro de 2018, depois de sete anos em que o título de vencedor foi disputado somente por equipes asiáticas, um time ocidental havia chegado à final do campeonato mundial: a *Fnatic*¹ foi do Reino Unido à Coreia do Sul para a disputa do primeiro lugar contra a equipe chinesa *Invictus Gaming*² (IG). Esperava-se que, finalmente, a sequência de vitórias do oriente seria quebrada (FAVIE, 2018). Porém, após três partidas, a IG mostrou-se soberana, levando o troféu dos vitoriosos para a China e marcando um ponto importante na história — pois embora a vitória continuasse na Ásia, era a primeira vez que um time sul-coreano não participava da final de um campeonato desde 2012 (ERZBERGER, 2018).

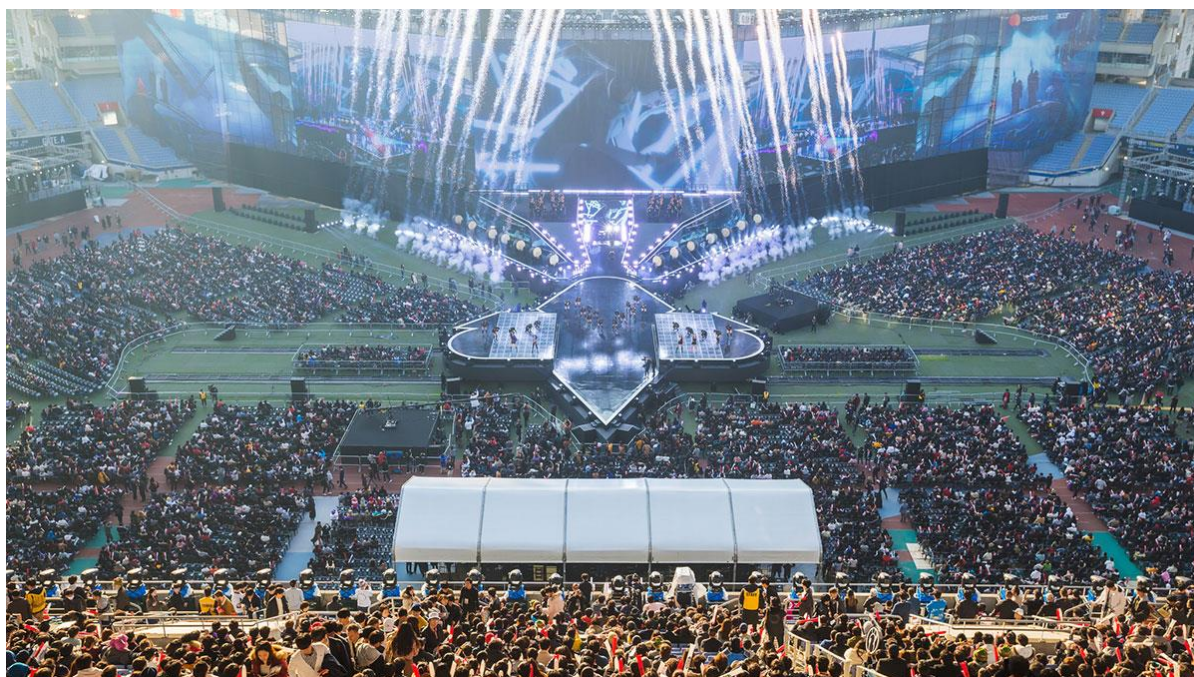
Apesar do clima parecer de alguma partida importante de futebol, e a narração se assemelhar a de um desfecho de um jogo decisivo de voleibol, o acontecimento não se refere a nenhum desses esportes. Ali, no estádio de Incheon na Coreia do Sul, e no mundo todo em dezenove idiomas e em mais de trinta plataformas, sendo estas online e em canais de televisão³, os telespectadores acompanharam um embate entre duas equipes em um ambiente virtual, cada jogador em frente a um computador, as mãos no mouse e os dedos no teclado — era a final do Mundial de *League of Legends* (LoL) de 2018 (FIGURA 1), um dos jogos eletrônicos mais populares do mundo (JENNY et al., 2017).

¹ A *Fnatic* é uma organização profissional de *esports* europeia, localizada no Reino Unido. Foi formada em 2004 e atualmente possui equipes em dez jogos eletrônicos diferentes, sendo estes: *Clash Royale*, *Counter Strike: Global Offensive*, *Defence of the Ancients 2*, *FIFA*, *Fortnite*, *League of Legends*, *Rainbow Six: siege*, *Rocket League*, *Rules of Survival* e *Street Fighter V*. Na situação citada, refere-se ao time de LoL da *Fnatic*, que disputou a final do Mundial de *League of Legends* de 2018. As informações citadas podem ser acessadas no próprio site da organização, disponível em: <<https://www.fnatic.com/>>. Acesso em 4 jan. 2019.

² A *Invictus Gaming*, mais conhecida como IG, é uma organização profissional de *esports* chinesa. A IG tem equipes em diversos jogos eletrônicos, mas destacam-se as equipes de *Defence of the Ancients 2* e *League of Legends*. A situação citada no texto refere-se à equipe de LoL, que disputou a final do Mundial de *League of Legends* de 2018. As informações estão disponíveis em: <https://lol.gamepedia.com/Invictus_Gaming>. Acesso em 4 jan. 2019.

³ O site brasileiro oficial de *League of Legends* divulgou no dia 11 de dezembro de 2018 os números relacionados ao campeonato de 2018. Dentre as “mais de trinta” plataformas citadas, destacam-se os sites de *streaming YouTube*, *Twitch* e *Panda.TV*; os canais de televisão ESPN e a TNT; e a rede social *Facebook*. Os dados estão disponíveis em: <<https://br.lolesports.com/noticias/numeros-da-temporada-2018>>. Acesso em 9 mar. 2019.

FIGURA 1 – FINAL DO MUNDIAL DE LoL DE 2018



FONTE: PEROTO, 2018⁴.

Parece até irreal pensar que as pessoas se reuniriam para assistir a uma partida de um jogo de computador. Isso se deve à popularidade dos jogos eletrônicos, que iniciam sua história perto dos anos 1970, com jogos como *Pong*⁵, lançado em 1972 pela Atari (BÁNYAI et al., 2018), a empresa pioneira de jogos de fliperama (ATARI, 2018).

Com o passar dos anos e com o crescimento dos jogos eletrônicos como uma atividade recreacional e de lazer tanto para jovens quanto adultos (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2017), os fliperamas começaram a se popularizar. Com a característica competitiva presente nas máquinas de jogos, torneios começaram a surgir. Em 1980, por exemplo, a empresa Atari desenvolveu o

⁴ Figura disponível em: <<https://arenaesports.com.br/league-of-legends/final-do-mundial-de-league-of-legends-foi-assistida-por-996-milhoes-de-espectadores/>>. Acesso em: 14 ago. 2019.

⁵ O *Pong* é um jogo de gráfico em duas dimensões, em que os píxeis representam objetos — um ponto simboliza uma bola, e linhas verticais retratam raquetes, controladas pelos botões das máquinas de fliperama (BORRIES et al., 2007). Ganha-se pontos caso o adversário não consiga rebater a bola, e o jogador que alcança dez pontos primeiro consegue a vitória. Como ilustração, traz-se o vídeo “*Original Atari PONG (1972) arcade machine gameplay*”, postado pelo canal “andys-arcade” no Youtube em 11 de dezembro de 2014. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=fiShX2pTz9A&>>. Acesso em: 01 mai. 2019.

National Space Invaders Tournament, um campeonato de *Space Invaders*⁶ (CRITZ, 2017), sendo importante por representar a primeira grande competição de videogames (BOROWY e JIN, 2013).

Apesar disso, a expansão dos *consoles*⁷ e computadores domésticos fez com que a indústria de fliperamas decaísse e se iniciasse, com o crescimento da banda larga e desenvolvimento da Internet, um novo cenário para os jogos eletrônicos (EXPLICANDO, 2018). Mesmo com essa transição se dando de forma similar em diversos países (DENANI, 2017), houve uma divisão cultural dos jogos eletrônicos entre ocidente e oriente, caracterizando-se pela diferença dos tipos de jogos que se popularizaram em cada região (WAGNER, 2006).

No ocidente, no início dos anos 1990, jogos de tiro em primeira pessoa — chamados de *first-person shooter* (FPS) — como o *Quake*⁸ (FIGURA 2) começaram a se popularizar. Ligas foram criadas e, assim, competições oficiais foram feitas, como por exemplo a *The Foremost Roundup of Advanced Gamers* — conhecida como The FRAG — em 1997, promovida pela *Cyberathlete Professional League* (CPL) nos Estados Unidos (WAGNER, 2006).

⁶ Como ilustração, traz-se o vídeo “*Space Invaders 1978 – Arcade Gameplay*”, postado pelo canal “Game Archive” no Youtube em 17 de junho de 2015. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=MU4psw3ccUI>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

⁷ *Console* é o nome utilizado para se referir a um aparelho em que se joga um videogame (exemplos: XBOX 360, Nintendo Wii e Playstation IV). Se duas pessoas diferentes compram um mesmo *console*, ambas têm acesso ao mesmo tipo de tecnologia. Difere-se portanto do computador, já que cada aparelho se distingue — em placa de vídeo e memória, por exemplo (MONTEIRO, 2013).

⁸ *Quake* é um jogo com gráficos em três dimensões em que, jogando com o personagem principal, deve-se lutar contra monstros, passando por diversas fases, procurando a saída de cada mapa para sobreviver. Como ilustração, traz-se o vídeo “*History/Evolution of Graphics: QUAKE (1996 – 2017)*”, postado pelo canal “ThatsJats” no Youtube em 21 de abril de 2017. O vídeo pode ser acessado no link: <https://www.youtube.com/watch?v=Hq85njvof_E>. Acesso em: 01 mai. 2019.

FIGURA 2 – QUAKE (1996)



FONTE: OLD GAMES, sem data⁹.

Ídolos surgiram, como Dennis “*Thresh*” Fong¹⁰, um dos jogadores mais famosos de *Quake* por sua técnica única e ganhador da *Red Annihilation Quake Tournament* — um torneio de *Quake* feito nos Estados Unidos. Em 1999, *Counter-Strike*¹¹ (CS), outro FPS, foi lançado pela *Valve Corporation*, virando um dos jogos mais famosos no ocidente (WAGNER, 2006), sendo, atualmente, com a sequência *Counter-Strike: Global Ofense*¹² (CS:GO) lançada em 2012 (FIGURA 3), um dos jogos eletrônicos mais jogados no mundo (HARDENSTEIN, 2017).

⁹ Figura disponível em: <<https://www.oldgames.sk/en/game/quake/pictures/>>. Acesso em 01 mai. 2019.

¹⁰ Essa será a estrutura utilizada para se referir aos jogadores de *esports* durante este trabalho. Entre aspas, no meio do nome e do sobrenome, tem-se o *nickname* (apelido) utilizado pelo jogador durante o jogo, ou seja, como ele é conhecido no cenário dos jogos eletrônicos — visto que o nome real geralmente não é utilizado (MCTEE, 2014).

¹¹ O jogo consiste em duas equipes se enfrentando em um mapa — uma representando terroristas e a outra, contra terroristas — em diversas rodadas. Deve-se eliminar a equipe adversária, além de realizar outras missões, como salvar reféns e desarmar bombas, por exemplo. Como ilustração, traz-se o vídeo “*Evolution of Counter Strike 1999-2018*”, postado pelo canal “Cussan” no Youtube em 2 de maio de 2018. O vídeo pode ser acessado no link: <https://www.youtube.com/watch?v=rM_2pOiw8g8>. Acesso em: 29 mai. 2019.

¹² Como ilustração, traz-se o vídeo “*Evolution of CS GO Counter Strike Global Offensive 2011-2018*”, postado pelo canal “Andrew Louis” no Youtube em 4 de julho de 2018. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=fjNhuvn8ksw>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

FIGURA 3 – COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE (2012)

FONTE: REDDIT, 2015¹³.

Enquanto isso no Oriente, no final dos anos 1990, a Coreia do Sul se destacava pelo investimento em infraestrutura de banda larga por iniciativa do governo (WAGNER, 2006). Assim, criou-se no país sul-coreano um ambiente propício para o crescimento dos jogos eletrônicos, visto que eram os jogadores de jogos *online* os que mais utilizavam o serviço da Internet (KRIKKE, 2003).

Os jogos de MMORPG¹⁴ (sigla para “jogo de interpretação de papéis online com multijogadores em massa”¹⁵) começaram a ganhar popularidade pela sua natureza de trabalho em equipe, como por exemplo o *Lineage*¹⁶, desenvolvido pela empresa coreana NCSOFT em 1998. Junto deste gênero, os jogos de estratégia em tempo real (RTS)¹⁷ também começaram a crescer no país oriental, principalmente o *StarCraft*¹⁸, produzido em março de 1998 pela empresa norte-americana Blizzard

¹³ Figura disponível em: <https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/2tnfsh/csgo_rainmeter_skin_integrating_the_meters_into/>. Acesso em 29 mai. 2019.

¹⁴ Nesse tipo de jogo, é necessário dividir um mesmo espaço com outros jogadores, formando alianças e trabalhando em conjunto para conseguir alcançar os objetivos (KRIKKE, 2003; WAGNER, 2006).

¹⁵ *Massively multiplayer online role-playing game*, em inglês.

¹⁶ *Lineage* é um jogo de fantasia medieval passado no reino fantasioso de Aden, onde o jogador cria um personagem entre cinco classes (mago, elfo, elfo negro, cavaleiro, príncipe/princesa) com o objetivo de matar monstros e concluir missões para aumentar o seu nível. Como ilustração, traz-se o vídeo “*Evolution of Lineage 2 (1998 - 2017)*”, postado pelo canal “Cussan” no Youtube em 19 de maio de 2017. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y9ij-fFSigk>>. Acesso em: 01 mai. 2019.

¹⁷ *Real-time strategy*, em inglês.

¹⁸ O *StarCraft* se passa em um mundo de ficção científica militar onde há uma guerra entre três espécies (*Terrans*, *Zerg* e *Protoss*). Escolhendo-se uma delas, deve-se conseguir recursos para construir unidades de combate e estruturas durante o jogo. Como ilustração, traz-se o vídeo

Entertainment (WAGNER, 2006). Foi registrado pela *Blizzard*, inclusive, em outubro de 1999, a venda de mais de um milhão de cópias de *StarCraft* (FIGURA 4) e *StarCraft: Brood War* na Coreia do Sul (BLIZZARD, [20--]). Em 1999, criou-se a KeSPA (*Korean eSports Association*), para apoiar os jogadores do país, que continua ativa até hoje (WAGNER, 2006).

FIGURA 4 – STARCRAFT (1998)



FONTE: GLASSER, 2009¹⁹.

Apesar dessas duas culturas se apresentarem de formas distintas, ambas se convergem ao fato de que, com o surgimento de competições oficiais envolvendo dinheiro e espectadores, alguns jogos se profissionalizaram (CARBONIE et al., 2018) e, para uma pequena parcela de jogadores, os jogos eletrônicos viraram uma opção de carreira (FAUST et al., 2013). Portanto, o jogador que antes jogava somente por diversão ou para relaxamento, define o jogo eletrônico como seu

"Starcraft Campaign Episode 1 – Terran (original)", postado pelo canal "ItellYaHuat" no Youtube em 19 de novembro de 2011. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=jr2MDSdxcsA>>. Acesso em: 01 mai. 2019.

¹⁹ Figura disponível em: <<https://kotaku.com/ai-convention-features-starcraft-competition-5403304>>. Acesso em 01 mai. 2019.

trabalho. Esse tipo de jogo, focado no competitivo e no rendimento, foi denominado de *esports*²⁰ — os esportes eletrônicos²¹ (BÁNYAI et al., 2018).

De forma simplificada, alguns autores estabelecem os *esports* como os “videogames competitivos” (JENNY et al., 2017; HOLDEN et al., 2018), “as competições organizadas dos jogos eletrônicos” (FUNK et al., 2018) ou como “a profissionalização dos jogos eletrônicos” (BÁNYAI et al., 2018). Existem diversos jogos distintos que compõem os *esports* (JENNY et al., 2017; HOLDEN et al., 2018), tanto individuais como em equipe (FUNK et al., 2018), e há categorias que ajudam a classificá-los, como, por exemplo, os já citados FPS, MMORPG e RTS.

Além desses, há os jogos de arena de batalha com múltiplos jogadores *online*²², chamados de MOBA (HOLDEN et al., 2018). Os jogos de MOBA caracterizam-se por serem jogos de estratégia, em que os jogadores são divididos em duas equipes opostas de, normalmente, cinco jogadores cada. Em uma arena onde cada time possui uma base em lados opostos do mapa, o objetivo central é destruir a base inimiga para, assim, se ganhar o jogo (SAPIENZA et al., 2018).

Junto da popularidade dos jogos de RTS e FPS, os MOBAs ganham destaque ao serem, atualmente, uma das categorias mais praticada no mundo todo (BÁNYAI et al., 2018; SAPIENZA et al., 2018). Tem-se como principais exemplos o *Defense of the Ancients 2* (DotA 2)²³ e o LoL²⁴. Dentre os jogos de MOBA, o LoL é considerado por autores como Edwards (2013) como o mais famoso.

O LoL (FIGURA 5) é um jogo eletrônico *online* gratuito lançado em 2009 pela *Riot Games*. Conhecido por combinar elementos de *role-playing*²⁵, estratégia em tempo real e batalhas rápidas (SAPIENZA et al., 2018). Cada jogador controla

²⁰ Na literatura, diferentes termos são encontrados para se referir aos esportes eletrônicos. Entre “*esports*”, “*e-sports*” e “*eSports*”, escolheu-se neste trabalho padronizar-se o uso do termo *esports*, por ser a escrita utilizada pelo *website* brasileiro oficial de *League of Legends*, podendo ser acessado em: <<https://br.lolesports.com/ligas/cblol>>. Acesso em 01 mai. 2019.

²¹ *Eletronic sports*, em inglês.

²² *Multiplayer online battle arena*, em inglês.

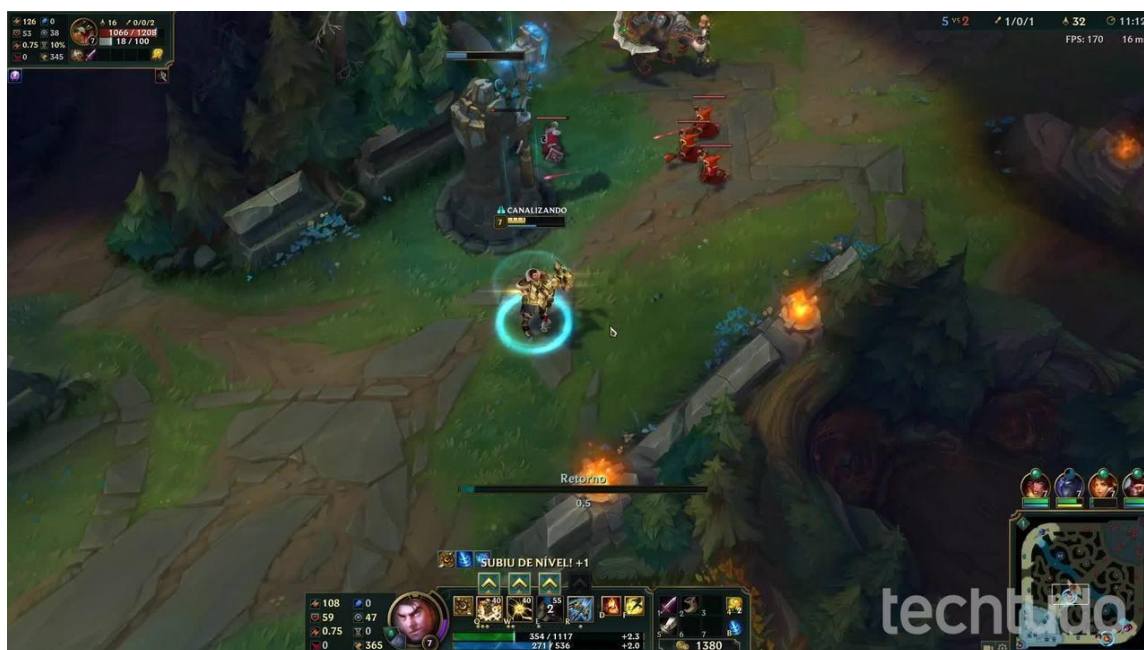
²³ Como ilustração, traz-se o vídeo “MID é só SUCESSO! – MFA plays – kunkka mid – DOTA 2 [PT-BR]”, postado pelo canal “MFAplay” no Youtube em 19 de setembro de 2017. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=nXoxnYSDsBM>>. Acesso em: 02 mai. 2019.

²⁴ Como ilustração, traz-se o vídeo “Minha Primeira Vez... em LEAGUE OF LEGENDS! – Gameplay de LoL com BRKsEDU Finalmente!”, postado pelo canal “BRKsEDU” no Youtube em 24 de julho de 2018. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=e2YjDfej8iY>>. Acesso em: 02 mai. 2019.

²⁵ *Role-playing* – em português, jogo de papéis – refere-se a assunção de um papel por uma pessoa. Em jogos, isso diz respeito à capacidade de permitir que o jogador consiga viver coisas que nunca poderia na vida real e assumir a essência dos personagens do jogo, visto que sua performance no jogo é feita em um mundo imaginário (TAKEAKI, 2017).

um “campeão” — um personagem escolhido entre os, até a data deste trabalho, 145 disponíveis —, cada um com funções e características diferentes que influenciam no resultado da partida (KIM et al., 2015). É necessário que o jogador não somente realize suas funções de forma precisa, mas também que rapidamente processe a grande gama de informações na tela (LEAVITT et al., 2016). Com o lançamento de novos personagens periodicamente, as atualizações e balanceamentos do jogo acontecem com frequência.

FIGURA 5 – LoL (2009)



FONTE: PUIATI, 2019²⁶.

Os próprios jogadores e fãs começaram a organizar competições informais de LoL, fazendo com que, em 2010, a *Riot Games* iniciasse um investimento próprio em eventos, com o LoL sendo uma das modalidades no *Dreamhack Summer* de 2011 — um evento de *esports* na Suécia que também incluía CS e *Starcraft II*, e que atraiu para o LoL cerca de 1.6 milhões de espectadores. A *Riot* criou o *League of Legends Worlds*, como é chamado o campeonato mundial de LoL que acontece desde 2011 (DOT ESPORTS, 2015; KOLLAR, 2016), sendo este, hoje, um dos maiores campeonato de *esports* (JENNY et al., 2018).

²⁶ Figura disponível em: <<https://www.techudo.com.br/noticias/2019/02/league-of-legends-cinco-coisas-que-voce-nunca-deve-fazer-no-jogo-esports.ghml>>. Acesso em 01 mai. 2019.

Pensando no conceito de profissionalização entendido por Guttman (1978), definido como o tempo dedicado à realização da excelência atlética, fortemente atrelado à especialização, vê-se que os jogadores acabam se concentrando em um jogo específico — nesse caso, o LoL, e em posições específicas dentro do jogo. Isso se dá pela característica distinta de cada personagem atrelado ao modo de jogo, fazendo com que os jogadores que almejam entrar no cenário competitivo tenham que se aperfeiçoar em funções e em campeões. Somado ao fenômeno global dos *esports*, passa a ser uma questão um tanto curiosa como o *League of Legends*, dentre outros jogos com as mesmas características de MOBA — como DotA 2 e *Smite* — tornou-se tão famoso e ficou tanto em destaque.

Com o crescimento dos campeonatos, e com os jogadores de *esports* sendo aceitos como atletas profissionais em alguns países como a Coreia do Sul e os Estados Unidos (JENNY et al., 2017), algumas questões começam a surgir: como o cenário dos *esports* influenciou o desenvolvimento do LoL? O que diferencia o LoL dos outros jogos? Qual seria a razão para a dominância asiática, principalmente sul-coreana, neste jogo, no quadro dos vencedores dos campeonatos mundiais? Indagações desse tipo nos permitem refletir acerca dos *esports*, especialmente do LoL e de sua relação entre os sujeitos, o social e o cultural. Porém alcançar respostas a todas as questões demandaria um tempo significativo que extrapolaria a proposta deste trabalho. Entretanto, a fim de dar início a investigação, tem-se como pergunta norteadora a seguinte questão: a partir de uma análise do desenvolvimento dos *esports* e do *League of Legends* como prática competitiva, como sua profissionalização no contexto dos *esports* tem sido tratada em referenciais das áreas que abordam a temática?

1.1 JUSTIFICATIVA

Como justificativa social, tem-se a popularidade do *League of Legends*, o que esclarece sua escolha como objeto de estudo. O LoL é hoje um dos jogos mais assistido no mundo, com um total de 104.8 milhões de horas assistidas na internet somente em março de 2019 (NEWZOO, 2019), incluindo tanto conteúdos relacionados às competições oficiais quanto conteúdos individuais, como horas

assistidas de *streaming*²⁷. Também é o jogo mais popular pela Newzoo (2019) de acordo com número de jogadores únicos desde janeiro de 2017. Em relação aos campeonatos oficiais da *Riot Games*, que acontecem desde 2011, o número de espectadores vêm aumentando. Por exemplo, em 2013, a partida da final do *Worlds* reuniu 8.5 milhões de espectadores online (JENNY et al., 2017). Em 2017, a final do mundial de *League of Legends* teve 60 milhões de espectadores únicos online (EXPLICANDO, 2018). No ano seguinte, em 2018, foram registrados pelo site oficial de LoL 99.6 milhões de espectadores únicos, sendo destes 44 milhões de espectadores conectados simultaneamente, e uma média de 19.6 milhões de audiência por minuto durante a final (LoL ESPORTS, 2018).

Além disso, o LoL é conhecido pelos seus vídeos de promoção em que investe-se dinheiro para uma animação de alta qualidade. Começaram-se a lançar vídeos que trabalham cultura de países, principalmente os orientais. Em 2018, por exemplo, o canal oficial de LoL lançou a música *POP/STARS*²⁸, utilizando-se das personagens do próprio jogo para simular um grupo de *K-POP*²⁹. Além de duas cantoras norte-americanas, foram chamadas duas *idols* — Cho Miyeon e Jeon Soyeon — do grupo *(G)-Idle*, um grupo de *K-POP* em ascensão na Coreia do Sul, utilizando-se portanto de elementos culturais coreanos. Em 2019, sua promoção foi feita através do vídeo “*Season 9: A New Journey | League of Legends*”³⁰, que utilizou o mesmo estilo de desenho japonês usado nos *animes*³¹, caracterizando elementos da cultura japonesa. Mostra-se portanto como o LoL passa a englobar componentes culturais de diferentes países, trazendo a promoção destes globalmente, sendo um cenário que pode servir de assunto para futuros estudos.

²⁷ A *streaming* se refere a transmissão de vídeo em tempo real, necessitando de uma câmera, um programa para a digitalização do vídeo, uma mídia para a publicação vídeo e a internet (ICOASE, 2018). No caso dos jogos eletrônicos, o *Twitch* é uma das maiores plataformas de streaming, que permite que qualquer pessoa possa começar seu canal e jogar (BURROUGHS, 2015). O site possibilita a pessoa conversar com a audiência em tempo real enquanto joga. Como exemplo traz-se o vídeo “*SYLAS DAMAGE IS INSANE! – T1 Faker’s Stream Highlights + Full Game (translated)*” pelo canal “Today on the Korean Server”, publicado em 6 jun. 2019, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=D9ahKnQWr1A&>>.

²⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UOxkGD8qRB4>>. Acesso em: 15 mai. 2019.

²⁹ O *K-POP* é a música pop coreana, começando a ganhar relevância no ocidente principalmente em 2018, com o BTS (*Bangtan Sonyeondan*), um grupo composto por sete garotos sul-coreano, lotando grandes estádios de show em sua última tour mundial, como o Allianz Parque no Brasil.

³⁰ Vídeo disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1e2xApDeRok>>. Acesso em: 15 mai. 2019.

³¹ São os desenhos animados japoneses. Tem-se como exemplo os títulos famosos: *DragonBall*, *Naruto* e *One Piece*.

Como justificativa pessoal, tenho meu grande envolvimento com jogos desde muito pequena. Comecei com o *Tibia*³², porém a falta de língua inglesa quando criança dificultava o meu entendimento das dinâmicas do jogo. Em 2009, meu irmão me apresentou ao *Grand Chase*³³ (GC), o qual joguei até seu encerramento, em 2015. Aventurei-me também em outros jogos, como *Combat Arms*, *Ragnarok* e *Perfect World*, além de jogos da *Aeria Games* como o *Eden Eternal*³⁴. Em meados de 2011, passei a jogar LoL no servidor norte-americano, quando ainda não existia o servidor brasileiro. Hoje, acabei abandonando um pouco minha posição como jogadora, assumindo a de espectadora, acompanhando os campeonatos de LoL ao longo dos anos.

Como justificativa acadêmica, tem-se a importância de estudar o *League of Legends*, pensando-se no futuro. Com as universidades sul-coreanas colocando os jogadores de *esports* no mesmo status de atletas de esportes tradicionais (SOROKANICH et al., 2014) e com algumas faculdades nos Estados Unidos distribuindo bolsas esportivas para os jogadores (WELLER et al., 2016), como a *Robert Morris University*, em Pittsburgh (MOORE et al., 2017), começa-se a preocupação com questões relacionadas à saúde e ao comportamento sedentário, principalmente nesse momento em que os *esports* começam a crescer e se estabelecer em ambientes universitários. Vê-se assim, como os *esports* e consequentemente o LoL, são um bom material de estudo, tanto para o campo de

³² *Tibia* é um MMORPG desenvolvido pela *CipSoft*, em que escolhe-se uma classe para iniciar — cavaleiro, feiticeiro, druida ou paladino — e, com ela, deve-se acumular dinheiro e derrotar monstros para melhorar seu personagem, enquanto se explora o mapa do jogo. Como ilustração, traz-se o vídeo “[TIBIA] Big AB Fight - Tortura”, postado pelo canal “Patiko” no Youtube em 4 de junho de 2019. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=qJfs0ksJaGE>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

³³ GC era um jogo da *KOG Studios* trazido ao Brasil pela *Level Up Games*. Era um jogo de luta, que possuía dois modos principais: o PVP e o *Story Mode*. No PVP (*player versus player*), podia-se competir com outros jogadores, em jogos de um contra um, dois contra dois, ou três contra três, acumulando-se assim *status* de vitória e aumentando seu elo no jogo, ou seja, sua classificação. No *Story Mode* (modo história), havia diversos mapas e fases, onde devia-se derrotar monstros e completar missões, com o intuito de *upar* (verbo utilizado nos jogos, vindo do inglês *up*, significando “subir”, “aumentar”) o nível da sua conta, além de completar a história do jogo. Como ilustração, traz-se o vídeo “A INCRÍVEL ÉPOCA DO GRAND CHASE”, postado pelo canal “Core” no Youtube em 23 de fevereiro de 2015. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=PSZtxrYLIhk>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

³⁴ *Eden Eternal* é um MMORPG lançado em 2010 pela *X-Legend* e traduzido para o inglês pela empresa *Aeria Games*. No jogo, há cinco estilos de personagens, cada um com três a quatro classes diferentes que se libera conforme aumenta-se o nível do personagem. Como ilustração, traz-se o vídeo “My First Day in EDEN ETERNAL VENDETTA – 2018 First Impressions – Is It Worth Playing?”, postado pelo canal “MMOByte” no Youtube em 12 de agosto de 2018. O vídeo pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=J4YoNYXJ48c>>. Acesso em: 29 mai. 2019.

Educação Física e saúde, pensando-se na questão da falta de movimento ativo durante as partidas e como isso influencia tanto a prática e os jogadores, quanto as questões do jogo em si, como a parte da comunicação, por exemplo (LEAVITT et al., 2016), e formação dos times e estratégias (WAGNER, 2006).

Além disso, pensa-se na cultura dos jogos, também, para que essa se torne mais diversificada e acolhedora, visto que os jogos eletrônicos podem ser muitas vezes um ambiente de racismo, misoginia e homofobia (MULKERIN et al., 2016). Como o *esport* é um ambiente em que os gêneros são extremamente separados, aumentar o número de estudos acerca do tema pode permitir uma maior distribuição de oportunidades (NACE et al., 2017).

Com diversos autores trazendo a discussão sobre os *esports* serem ou não esportes, expondo comparações entre ambos (WAGNER, 2006; MCTEE, 2014; HAMARI et al., 2017; JENNY et al., 2017; WHAN TONG, 2017; PIZZO et al., 2018; PARRY, 2019), pensa-se neste estudo como uma ponte para futuros trabalhos, pensando na Educação Física e na importância que o esporte tem para esta área.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo geral

Compreender o processo de profissionalização do jogo eletrônico *League of Legends* a partir dos referenciais da área que abordam a temática.

1.2.2 Objetivos específicos

Descrever a história dos *esports*, suas características e definições.

Identificar e descrever o processo de profissionalização do jogo eletrônico *League of Legends*, apresentando sua história, dinâmicas e competições.

1.3 METODOLOGIA

O estudo se utilizará da metodologia exploratória descritiva, pensando-se em, como citado por Gil (2007, p.27), “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses

pesquisáveis para estudos posteriores”. Para tanto, será feito um levantamento bibliográfico, buscando-se averiguar o que foi publicado em referenciais que abordam o tema. Tal metodologia foi escolhida pensando-se na escassez de estudos em cima do *League of Legends* na área da Educação Física, pois, de acordo com Gil (2007, p.27), “este tipo de pesquisa é realizado especialmente quando o tema escolhido é pouco explorado e torna-se difícil sobre ele formular hipóteses precisas e operacionalizáveis”.

Assim, buscando-se responder a questão problema — como a profissionalização do LoL no contexto dos *esports* tem sido tratada em referenciais das áreas que abordam a temática —, fez-se a localização e obtenção do material, através da identificação da base de dados consultadas, palavras-chaves e estratégias de busca. Utilizou-se para a detecção dos artigos o Portal UFPR (www.portal.ufpr.br), limitando a pesquisa apenas à fontes de revistas acadêmicas através dos limitadores disponíveis na plataforma, dentro do período de 1959 a 2019³⁵.

Para o capítulo 2, nomeado “Dos jogos eletrônicos aos *esports*”, correspondente ao primeiro objetivo específico — descrever a história dos *esports*, suas características e definições —, utilizou-se para a pesquisa os descritores: (i) “*esports*”, (ii) “*e-sports*” e (iii) “*competitive gaming*”. Os vocábulos foram escolhidos pensando-se em conseguir ampliar a busca de resultados, portanto usando-se palavras mais genéricas. Apesar da padronização do termo *esports* neste trabalho, optou-se por utilizar os descritores “*esports*” e “*e-sports*”, visto que há o emprego de ambos nos trabalhos acadêmicos. Já “*competitive gaming*” — jogo [eletrônico] competitivo — foi empregado por ser um sinônimo de *esports*, como colocado nos trabalhos de Bányai e colaboradores (2017) e Jenny e colaboradores (2017).

Para o capítulo 3, nomeado “Entre torres e dragões, o *League of Legends* vira lenda”, correspondente ao segundo objetivo específico — identificar e descrever o processo de profissionalização do jogo eletrônico LoL, apresentando sua história, dinâmicas e competições —, utilizou-se os termos “MOBA” e “*League of Legends*”. O descritor “MOBA” foi utilizado por ser a categoria de jogo do LoL, e pelo fato de que o início da história do LoL está ligado com o início dos jogos de MOBA (FERRARI,

³⁵ Escolheu-se não mexer no período de datas durante a pesquisa, para poder averiguar desde quando estudos sobre o assunto estavam sendo publicados.

2013). Utilizou-se o termo “*League of Legends*” por ser o jogo principal pesquisado neste trabalho. Não houve nenhuma pesquisa relacionada à profissionalização, pois, apesar de ser este o objetivo principal, por conta de uma busca prévia em que teve-se dificuldade de encontrar trabalhos com tal temática, optou-se por deixar a pesquisa mais generalizada, a fim de abranger mais resultados.

Após a pesquisa, passou-se todos os trabalhos encontrados para uma planilha do Excel versão 1910. Assim, para o capítulo dois, 6707 artigos³⁶ foram transferidos e para o três, 676. Em seguida, após a utilização da função “classificar e filtrar”, colocou-se os artigos em ordem alfabética e, com a ferramenta “formatação condicional”, adicionou-se a regra de “formatar apenas valores exclusivos ou duplicados”, escolhendo-se a formatação dos valores duplicados. Após exclusão de artigos com título repetido, excluiu-se artigos com tema não relacionado à pesquisa e que não fossem escritos na língua portuguesa, inglesa, espanhola ou francesa, através de análise de título.

Posteriormente, fez-se uma leitura exploratória, retirando-se os trabalhos que não tinham conexão com o tema, através de uma análise dos resumos. Após essa etapa, fez-se uma leitura seletiva dos artigos restantes, atentando-se a identificação dos dados dos textos, excluindo-se trabalhos em como o tema das fontes não se conectavam com a questão problema proposta no trabalho. Com o material restante, fez-se uma leitura analítica e interpretativa, em que procurou-se identificar as palavras-chaves, realizar as sínteses das ideias e estabelecer relações dos textos acadêmicos para, em seguida, escrever os capítulos do trabalho com o apanhado das informações encontradas. Tal seleção pode ser vista no quadro 1 a seguir.

³⁶ O número alto de trabalhos se deve ao fato de que “*esports*” é a tradução para “esportes” em catalão.

QUADRO 1 – PASSO A PASSO DA ANÁLISE DOS ARTIGOS

Fase da análise	CrITÉrios de Exclusão	Número de trabalhos restantes (capítulo 2)	Número de trabalhos restantes (capítulo 3)
Pesquisa inicial	Nesta etapa, não incluiu-se critérios de exclusão. Fez-se a pesquisa através dos descritores selecionados: <i>esports</i> ; e-sports; competitive gaming; MOBA; League of Legends	6707	676
Análise no Excel	Exclusão de trabalhos com título repetido	4731	523
Análise de Língua	Exclusão de trabalhos que não estavam na língua portuguesa, inglesa, espanhola ou francesa	2804	256
Análise de Título	Exclusão de trabalhos que não tinham título com tema relacionado ao objetivo desta pesquisa	456	230
Leitura de resumos	Exclusão de trabalhos cujo resumo não se relacionava ao objetivo desta pesquisa	157	130
Leitura propriamente dita	Leram-se e analisaram-se os artigos restantes, excluindo-se os que não se relacionavam diretamente ao tema ou não acrescentavam ao trabalho.	20	20

FONTE: A autora (2019).

Assim, foram selecionados vinte (20) artigos para o capítulo 2 (QUADRO 2) e vinte (20) artigos para o capítulo 3 (QUADRO 3), totalizando um total de quarenta (40) trabalhos, número justificado por procurar-se uma quantidade mínima para que a pesquisa ficasse completa, porém restringindo-se a esta quantidade pelo período de tempo de realização da pesquisa.

QUADRO 2 – ARTIGOS SELECIONADOS (I)

	Nome do Artigo	Autores	Ano
1	“Skins” in the game: Counter-Strike, esports and the shady world of gambling	Taylor Stanton Hardenstein	2017
2	Approaching growth in esports	Jordan Thomas Brauer; Julien Henri Van Wambeke-Long	2013
3	Campus knowledge of esports	Kenny Sugishita	2015
4	Chronotopes and social types in South Korean digital gaming	Stephen Campbell Rea	2019
5	Embracing the sportification of society: defining e-sports through a polymorphic view on sport	Bob Heere	2017
6	Esports gaming: the rise of a new sports practice	Mariona Rosell Llorens	2017
7	Esports in Korea: a study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations	Filbert Goetomo	2016
8	Esports venue: a new sport business opportunity	Seth Jenny; Margaret Keiper; Blake Taylor; Dylan Patrick Williams; Joey Gawrysiak; Douglas Manning; Patrick Tutka	2018
9	E-sports: more than just a fad	Michael Mctee	2014
10	From e-heroin to e-sports: the development of competitive gaming in China	Zhouxiang Lu	2017
11	La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los e-sports	José Agustín Carrillo Vera	2015
12	On the scientific relevance of eSports	Michael Wagner	2006
13	Owning e-sports: proprietary rights in professional computer gaming	Dan L. Burk	2013
14	Pioneering e-sport: the experience economy and the marketing of the early 1980s arcade gaming contests	Michael Borowy; Dal Yong Jin	2013
15	Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games	Brett Hutchins	2008
16	Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano	Gustavo Denani	2017
17	The impact of vídeo games on the esports formation	Vesna Baltezarević; Radoslav Baltezarević; Borivoje Baltezarević	2018
18	The social context of the benefits achieved in esport	Tomasz Huk	2019
19	Virtual(ly) athletes: where esports fit within the definition of “sport”	Seth E. Jenny; R. Douglas Manning; Margaret Keiper; Tracy Olrich	2016
20	What is esports and why do people watch it?	Juho Hamari; Max Sjöblom	2017

FONTE: A autora (2019).

QUADRO 3 – ARTIGOS SELECIONADOS (II)

	Nome do Artigo	Autores	Ano
1	A new players has entered the game: immigration reform for esports players	Bridget A.J. Whan Tong	2017
2	Altruism online: an ethnographic exploration into League of Legends	Rodger Caudill	2015
3	A tutor agente for MOBA games	Victor do Nascimento Silva; Luiz Chaimowicz	2017
4	Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em League of Legends	Tarcízio Macedo; Otacílio Amaral Filho	2015
5	Dynamic difficulty adjustment on MOBA games	Mirna Paula Silva; Victor do Nascimento Silva; Luiz Chaimowicz	2017
6	Esport gaming: the rise of a new sports practice	Mariona Rosell Llorens	2017
7	Esports in Korea: a study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations	Filbert Goetomo	2016
8	E-sports: more than just a fad	Michael Mctee	2014
9	From generative to conventional play: MOBA and League of Legends	Simon Ferrari	2013
10	Lag of legends: the effects of talency on league of legends Champion abilities	Khoi Duc Doan; Duc Chi Hoang; Linh Thai Hoang	2017
11	MOBA games: a literature review	Marçal Mora-Cantallops; Miguel-Ángel Sicilia	2018
12	MOBA: a new arena for game AI	Victor do Nascimento Silva; Luiz Chaimowicz	2017
13	Motivation to play esports: case of League of Legends	Yaoyao Sun	2017
14	Not just a game: the employment status and collective bargaining rights of professional esports players	Hunter Amadeus Bayliss	2016
15	Playing god: an analysis of video game religion	Joshua Boren	2016
16	Practicing work, perfecting play: League of Legends and the sentimental education of e-sports	Neal C. Hinnant	2013
17	Statistics in League of Legends: analyzing runes for last-hitting	Brian Hook	2016
18	Team efficiency and network structure: the case of professional League of Legends	Marçal Mora-Cantallops; Miguel-Ángel Sicilia	2019
19	The economic and behavioral success of Riot Games in an undifferentiated video game market	Maxine J. Yakobi	2014
20	Wandering the world without leaving your chair: crossing borders through eSports	Caitlin Robertson	2017

FONTE: A autora (2019).

2 DOS JOGOS ELETRÔNICOS AOS *ESPORTS*

No dia 2 de fevereiro de 2019 mais de dez milhões de pessoas assistiram ao show do DJ norte-americano *Marshmello* dentro dos servidores de *Fortnite: Battle Arena* (ALMEIDA, 2019), onde o artista usou o jogo como palco (FIGURA 6) — e este número de espectadores apenas contabiliza os jogadores *online*, não estimando as visualizações por *streaming* em outras plataformas (WEBSTER, 2019). O show ao vivo, que durou cerca de dez minutos (GUGELMIN, 2019), teve direito a fogos de artifício e *skins*³⁷ exclusivas para o evento, além de ter sido interativo, sendo considerado um momento histórico tanto para o *Fortnite* quanto para os jogos eletrônicos³⁸.

FIGURA 6 – SHOW DO MARSHMELLO NO FORTNITE



FONTE: ALMEIDA, 2019³⁹.

Um artista realizando uma performance ao vivo para acesso de milhares de pessoas, e a reunião de tantos usuários em um mesmo jogo, era algo inimaginável anos atrás, sendo possível hoje somente por conta do desenvolvimento da

³⁷ “Skin”, palavra traduzida do inglês como “pele”, é um tipo de visual. Está relacionado, normalmente, com o tipo de roupa utilizado pelo personagem.

³⁸ O show pode ser assistido através do vídeo disponível no canal do YouTube do próprio DJ, no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=NBsCzN-jfvA>>. Acesso em 15 ago. 2019.

³⁹ Figura disponível em: <<https://mundoconectado.com.br/noticias/v/8236/show-do-dj-marshmello-no-fortnite-reune-mais-de-10-milhoes-de-jogadores-simultaneamente>>. Acesso em 15 ago. 2019.

tecnologia, da rede de internet e, também, da difusão dos jogos eletrônicos na cultura.

Assim, buscando compreender esse fenômeno, pretende-se nesse capítulo descrever a história dos *esports*. Posteriormente, traz-se a definição de seu termo, entrando levemente no debate do jogo eletrônico ser ou não uma modalidade esportiva, além da exposição dos gêneros de jogos englobados dentro dos esportes eletrônicos.

2.1 HISTÓRICO

Em uma era de emergência de práticas culturais e a necessidade de se gastar dinheiro com novas formas de entretenimento, o ambiente dos fliperamas surge como prática comercial e de consumo (BOROWY e JIN, 2013). Os videogames estavam em circulação desde o começo dos anos 1970 — Sugashita (2015) considera, inclusive, que a indústria de jogos nasceu com o *Pong*, lançado pela Atari em 1972 —, porém foi somente em 1980 que esta indústria foi, de acordo com Borowy e Jin (2013, p. 2260), impulsionada para os holofotes, se expandindo totalmente. Isso se deu principalmente dentro das arcadas, onde experiências relevantes transmitidas através das máquinas de jogos eram vendidas ao consumidor.

Esse crescimento, principalmente no Japão e nos Estados Unidos (LU, 2017), está relacionado a diferentes temas, como o aumento da popularidade dos fliperamas entre a população jovem, além do esforço em se aprimorar a qualidade dos jogos, principalmente em 1980 e em 1981, quando títulos como *Centipede* (Atari, 1980), *Pac-man* (Atari, 1980) e *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) foram lançados. Novos jogos possibilitaram novas formas de jogar o que permitiu o surgimento de uma comunidade de jogadores dentro desses ambientes, criando-se uma rede entre as pessoas (BOROWY e JIN, 2013). Denani (2017) traz que:

Pensar em redes de jogadores implica em delinear o modo pelo qual eles mantêm relações entre si, seja em termos de rivalidade, cooperação, ou entusiasmo acerca de um jogo. Elas podem aparecer a partir da articulação de diversos meios, como servidores de partidas online, fóruns, revistas, e lugares como fliperamas, locadoras e *lan houses*. O modo como esses meios são articulados condicionam como, quando e onde as relações entre eles serão estabelecidas. (DENANI, 2017, p. 299).

Essas relações acabavam se estabelecendo pelo deslocamento. As máquinas de jogos não eram domésticas, portanto, era necessário se locomover até o fliperama, um local de acesso público. Não somente isso, o ambiente era regido por um horário de funcionamento, obedecendo o tempo da cidade, do trabalho e dos próprios jogos, visto que as partidas deveriam ser curtas para que o consumidor comprasse mais fichas (DENANI, 2017). O fliperama permitia o que Denani (2017) nomeou de “sociabilidade imediata”, pois em um ambiente público, essas pessoas estariam rodeadas de outras, formando assim uma rede de jogadores.

Enquanto os fabricantes estavam produzindo mais experiências dentro dos jogos, começou-se a vender um segundo tipo de experiência bem sucedida: a competição. Os fliperamas viraram lugares onde as pessoas poderiam socializar e competir (BOROWY e JIN, 2013), sendo que uma das primeiras manifestações dos jogos enquanto mercadoria foi através dos placares de pontuação — as *score screens* (FIGURA 7).

FIGURA 7 – SCORE SCREEN



FONTE: GAMES DATABASE, sem data⁴⁰.

Jogos em que duas pessoas poderiam jogar ao mesmo tempo eram raros, então, através de modelos de pontuação derivados de esportes como golfe e

⁴⁰ Figura disponível em: <<https://www.gamesdatabase.org/media/arcade/artwork-high-score-screen/donkey-kong-3>>. Acesso em 15 ago. 2019

boliche, esses placares ficavam disponíveis nas telas das máquinas, fazendo uma rivalidade começar a crescer por conta da natureza competitiva dos jogos. Uma única máquina era capaz de atrair diversos jogadores, colocando-os em competição pela pontuação relacionada aos usuais três caracteres que os identificavam (BOROWY e JIN, 2013; DENANI, 2017), em que as pessoas se reuniam em torno das máquinas para assistir aos outros jogadores (HARDENSTEIN, 2017). Para Borowy e Jin (2013), a combinação de competição e de atração em um só lugar se tornou a marca da juventude dos anos 1980.

Logo, os administradores desses fliperamas e os criadores dos jogos começaram a organizar torneios, o que contribuiu para o crescimento da comunidade (BOROWY e JIN, 2013). Em 1980, por exemplo, a Atari, quem produziu a versão de vídeo game do *Space Invaders*, organizou a *Nacional Space Invaders Tournament* (FIGURA 8), considerada a primeira grande competição de videogame, atraindo cerca de 10.000 competidores (GOETOMO, 2016; LU, 2017). O evento aconteceu em Nova Iorque, nos Estados Unidos, e teve cobertura da televisão e dos jornais, sendo uma competição do jogo *Space Invaders*⁴¹. O torneio consistiu em competições regionais, em Los Angeles, São Francisco, Fort Worth, Chicago e Nova Iorque (BOROWY e JIN, 2013). A vencedora foi Rebecca “Burger” Heineman (GOETOMO, 2016).

⁴¹ O *Space Invaders* é um jogo em que se controla uma nave espacial, com rolagem lateral, e atira-se na atmosfera, com o objetivo de abater alienígenas que estão se deslocando para a Terra (GOETOMO, 2016). Como ilustração, traz-se o vídeo “*Space Invaders 1978 – Arcade Gameplay*”, postado pelo canal “Game Archive” em 17 de junho 2015. O vídeo pode ser acessado através do link: <<https://www.youtube.com/watch?v=MU4psw3ccUI&>>. Acesso em: 21 out. 2019.

FIGURA 8 – NACIONAL SPACE INVADERS TOURNAMENT



FONTE: NAMRAKA, sem data⁴².

No ano seguinte, em outubro de 1981, houve um evento, promovido pela companhia *Seattle-Based Tournament Games*, que consistiu em um campeonato nacional de três dias de *Centipede*⁴³, no *Chicago Exposition Center* em Chicago (BOROWY e JIN, 2013; LU, 2017). Em 1983, a *Twin Galaxies* — uma organização americana que coletava informações sobre *rankings* e pontuação, além de informações de torneios —, lançou o *US National Video Game Team*, um time com os melhores jogadores no país, que faziam desafios e organizavam torneios regularmente (BOROWY e JIN, 2013). Foi nesse mesmo ano que a companhia de jogos japonesa *Nintendo* lançou a *Nintendo Entertainment System* (NES). O NES era um *console* que poderia ser jogado dentro de casa, e se sobressaiu no mercado de *games*. Para promoção de seus jogos, a *Nintendo* começou a fazer torneios no Japão e nos Estados Unidos, como a *Nintendo World Championship*, em 1990 (LU, 2017).

A transição dos fliperamas para os *consoles* começou a ocorrer no começo dos anos 1980 (SUGISHITA, 2015), mas os *consoles*, computadores e portáteis só foram realmente incorporados pela sociedade nos anos 1990, quando os jogos

⁴² Figura disponível em: <<https://vs.com.br/artigo/space-invaders-e-spacewar-os-primeiros-campeonatos-de-esports-do-mundo>>. Acesso em 15 ago. 2019.

⁴³ O jogo consiste em matar uma centopeia, enquanto obstáculos impedem o jogador de acertá-la. Como ilustração, traz-se o vídeo “*Arcade - Centipede 1980 (HD)*”, postado pelo canal “Klaus Scholz” em 26 de outubro 2010. O vídeo pode ser acessado através do link: <<https://www.youtube.com/watch?v=V7XEmf02zEM>>. Acesso em: 20 out. 2019.

passaram a ser utilizados de forma privada. Ao mesmo tempo, houve o surgimento de revistas especializadas, clubes, locadoras de jogos e outras manifestações que permitiam a sociabilização, como comunidades, fóruns e grupos em redes sociais (VERA, 2015). Havia, portanto, uma massificação na circulação de informação, porém as experiências dos jogos passam a ser restritas, acontecendo em ambientes fechados, como nos próprios quartos dos jogadores, ao invés de lugares públicos (DENANI, 2017).

Para analisar esse momento, Denani (2017, p. 300) argumenta uma descrição, que “serve em certa medida para países distintos como Estados Unidos, Brasil, Coreia do Sul, China e boa parte da Europa”, para explicar essa etapa da decadência dos fliperamas. Primeiramente, quando, no final dos anos 1990, a popularização de computadores pessoais e a possibilidade de comunicação entre eles aconteceu, através da internet ou conexões LAN⁴⁴, jogos como *Quake* e *Age of Empires* poderiam ser jogados em mais de uma pessoa, mesmo com as conexões lentas e instáveis fornecidas pela internet discada. Junto disso, comunidades online começaram a compartilhar e produzir informações sobre esses jogos, através de fóruns, sites e comunidades (DENANI, 2017).

Em seguida, houve uma queda no preço dos computadores pessoais. Além disso, o desenvolvimento dos serviços de internet deram condições para o surgimento de *lan houses* — lugares onde concentravam-se uma quantidade de computadores conectados à internet ou em redes internas. A ascensão das *lan houses* concomitou com a popularidade de jogos multijogadores — ou seja, jogados com mais de um jogador ao mesmo tempo —, como o *Counter-Strike* (DENANI, 2017) e o *StarCraft* (WAGNER, 2006).

Logo, houve a formação de uma nova rede de jogadores, contrastando com a comunidade do fliperama. Não era mais necessário se locomover até um ambiente público para jogar — isso poderia ser feito dentro das próprias casas dos jogadores. O tempo limitante deixou de existir, visto que não havia mais a “hora para fechar” como nos estabelecimentos comerciais. Antes da internet, a experiência com

⁴⁴ De acordo com o *website* Vogel, “LAN é o acrônimo para Local Area Network (Rede Local). Refere-se a um conjunto de computadores que pertencem a uma mesma organização e que estão conectados entre si, em uma pequena área geográfica, por meio da mesma tecnologia”. As informações citadas podem ser acessadas através do link: <<https://www.vogeltelecom.com/blog/como-funciona-o-lan-to-lan-e-quais-as-vantagens-dessa-opcao/>>. Acesso em 15 nov. 2019.

multijogadores deveria ser feita em um mesmo dispositivo. Ou seja, o desenvolvimento da internet permite que se jogue com jogadores de todo o mundo ao mesmo tempo, o que mudou os hábitos de consumo dos jogos eletrônicos (VERA, 2015).

Embora esse desenvolvimento tenha sido parecido em países diversos, com o jogo eletrônico sendo um fenômeno cultural de importância mundial, observou-se que houve a criação de duas culturas distintas de *games* em seu sistema de valores, diferenciando-se entre o ocidente e o oriente (WAGNER, 2006). De acordo com Wagner (2006), na década de 1990, a cultura dos jogos competitivos ocidental, focando nos Estados Unidos e em partes da Europa, centrava-se nos jogos de tiro em primeira pessoa, chamados de FPS. O autor destacou em particular o *Doom* (1993), seguido do *Quake* (1996), ambos jogos lançados pela *id Software*, jogados em rede com multijogadores.

Os times de jogadores, chamados de “clãs”, passaram a competir online e, em 1997, formaram-se ligas de jogadores profissionais e semiprofissionais. Uma das mais notáveis foi a *Cyberathlete Professional League* (CPL), fundada em Dallas, com seu conceito inspirado nas principais ligas de esportes profissionais dos Estados Unidos da América, cuja filosofia defendia que o “jogo de computador profissional era”, naquele momento, “um esporte espetacularizado em emergência⁴⁵” (WAGNER, 2006, p. 1). A CPL, então, promoveu um dos seus primeiros torneios em frente a uma audiência no mesmo ano de seu lançamento, o *The Foremost Roundup of Advanced Games*, chamado de *The FRAG*⁴⁶ (FIGURA 9) (WAGNER, 2006).

Também em 1997, houve a *The Red Annihilation Quake Tournament*. O torneio aconteceu em Georgia Dome, na Atlanta, na *Third Electronic Entertainment Expo* (E3) — uma feira dedicada aos jogos eletrônicos (LU, 2017). Uma média de dois mil jogadores competiram no *Quake*, disputando um carro usado da marca 328 GTS, disponibilizada por John Carmack, desenvolvedor do jogo (SUGISHITA, 2015; HARDENSTEIN, 2017). O ganhador do torneio foi Dennis “Thresh” Fong (GOETOMO, 2016).

⁴⁵ Citação original: “In the philosophy of the CPL, professional computer gaming was now considered na emerging spectatos sport”.

⁴⁶ De acordo com o *website* da liga, os prêmios consistiram em “mercadorias com valor equivalente a quatro mil dólares”. A informação está disponível em: <<http://thecpl.com/about-cpl/>>. Acesso em 9 ago. 2019.

FIGURA 9 – *THE FRAG*FONTE: BLUE, 1997⁴⁷.

Dois anos depois, em 1999, o *Counter-Strike* (CS), também um FPS, foi lançado pela *Valve Corporation* (HARDENSTEIN, 2017). O CS é uma modificação feita por jogadores em um outro FPS chamado *Half-Life*, sendo esta versão comprada posteriormente pela *Valve*. O CS substituiu o *Quake* em popularidade no cenário dos jogos eletrônicos competitivos, e foi um dos elementos centrais dos eventos no ocidente (WAGNER, 2006), sendo considerado por Hardenstein (2017) uma das razões para o crescimento da indústria dos jogos eletrônicos. Atualmente, o *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), uma sequência do CS lançada em 2012, é um dos jogos eletrônicos mais assistidos e jogados do mundo (HARDESNTAIN, 2017).

Em 2002, a liga norte-americana *Major League Gaming* (MLG)⁴⁸ foi estabelecida, sendo a primeira liga de *esports* a transmitir um torneio na televisão nacional nos Estados Unidos (HARDENSTEIN, 2017), e competições de diversos jogos tem sido organizadas desde então. Ela continua ativa, e é uma organização que ajuda a administrar e transmitir competições na América do Norte, através de, principalmente, *stream* (BRAUER e WAMBEKE-LONG, 2013) e promove diversos

⁴⁷ Figura disponível em: <<https://www.bluesnews.com/articles/thefrag.html>>. Acesso em 20 out. 2019.

⁴⁸ Informações adicionais sobre a MLG podem ser acessadas no *website* da liga, disponível em: <<https://www.mlg.com/>>. Acesso em 9 ago. 2019.

torneios de jogos como *Call of Duty*, *DotA*, *StarCraft*, *Halo* e *Super Smash Brothers* (SUGISHITA, 2015).

No caso oriental, alguns autores consideram que a popularidade dos jogos eletrônicos iniciou na Coreia do Sul, com a Ásia sendo o berço dos jogos eletrônicos competitivos (WAGNER, 2006; JENNY et al., 2016). Isso se deu na metade dos anos 1990, quando o governo sul-coreano promoveu aplicações avançadas de telecomunicação, com a privatização e abertura de capital estrangeiro (DENANI, 2017; REA, 2019), causando um rápido crescimento na infraestrutura coreana de banda-larga (WAGNER, 2006). Uma das razões para isso foi a crise financeira, que aumentou as taxas de desemprego e fez falir muitas empresas. O investimento na tecnologia de informação foi, então, colocado como uma questão de sobrevivência (DENANI, 2017).

Segundo Denani (2017), houve duas mudanças culturais importantes no país sul-coreano. Primeiramente, aconteceu uma transição de uma sociedade comunitária para um individualismo competitivo, em que buscava-se cada vez mais a cultura ocidental, e em segundo, um investimento em educação e aperfeiçoamento nas competências da língua inglesa e conhecimento em internet. Assim, tanto o governo quanto a população incorporaram as mudanças propostas, com esse investimento visto como uma oportunidade para se utilizar da infraestrutura de telecomunicação e informação.

A crise foi decisiva para a multiplicação dos *PC bangs* — traduzido como “salas de computador” —, locais semelhante às *lan houses*, consistindo no acesso a computadores com internet em alta velocidade por uma tarifa baixa (DENANI, 2017; REA, 2019). Com a demissão de parte dos trabalhadores especialistas em serviços de tecnologia, empreender em *PC bangs* tornou-se uma possibilidade de se reerguer, ainda mais quando a concorrência deixou os preços acessíveis (DENANI, 2017) — tanto que o número de *pc bangs* cresceu de 100 em 1997, para uma média de 13000 no país em 1999 (REA, 2019). Dentro dos *PC bangs*, havia duas atividades que se destacavam: a venda de ações no mercado financeiro e os jogos *online* (GOETOMO, 2016; DENANI, 2017).

Com todos os incentivos voltados para a produção de uma infraestrutura em torno do digital na Coreia do Sul, os jogos eletrônicos encontraram um ambiente propício para se desenvolver (DENANI, 2017; REA, 2019). Ao contrário dos Estados Unidos e da Europa, porém, os coreanos preferiram os jogos de MMORPG — os

jogos de interpretação de papéis com múltiplos jogadores online —, e os jogos de estratégia em tempo real, chamados de RTS (WAGNER, 2006). Títulos que fizeram muito sucesso nessa época foram o *Lineage I*, um MMORPG lançado em 1998 pela empresa coreana *NCSOFT*, e o *StarCraft* (FIGURA 10), um RTS lançado no mesmo ano pela empresa estadunidense *Blizzard Entertainment*.

FIGURA 10 – STARCRAFT 2



FONTE: BROWN, 2019⁴⁹.

Este último teve grande destaque no cenário coreano, visto que desde o lançamento de *StarCraft*, o jogo dominou o mercado coreano e tem sido jogado competitivamente na Coreia do Sul desde então (WAGNER, 2006; DENANI, 2017), se estabelecendo para alguns autores como McTee (2014), como um esporte espetacularizado. Para Rea (2019), por exemplo, o *StarCraft* se estabeleceu como uma cultura popular. Inclusive, são os jogadores sul-coreanos que dominam o cenário dos campeonatos de *StarCraft 2* — a sequência do *StarCraft* — mundialmente, nos dias atuais (DENANI, 2017).

Neste RTS, os jogadores devem controlar um exército, podendo-se escolher entre três raças — *Terrans*, *Protoss* ou *Zergs* —, juntando recursos, construindo defesas e treinando unidades, com o objetivo de destruir todas as construções do inimigo (MCTEE, 2014; DENANI, 2017). É um jogo que envolve velocidade, com a

⁴⁹ Figura disponível em: <<https://www.pcgamer.com/deepminds-alphastar-ai-is-one-of-the-worlds-best-starcraft-2-protoss-players/>>. Acesso em 21 out. 2019.

habilidade sendo mensurada tanto da macro-gestão do jogo — envolvendo a renda das bases, treinamento de unidades e a construção de novas unidades —, quanto micro-gestão — com a movimentação do exército e execução de ataques.

As ações dos jogadores são calculadas pelo APM⁵⁰ — ações por minuto (MCTEE, 2014) —, como um medidor de destreza manual (REA, 2019), como o número de vezes em que se clica no mouse e no teclado do computador. A velocidade do *StarCraft* vai além, porém, do APM. Ela envolve não só a destreza manual, mas também uma rápida organização de estratégias, pois não adiantam movimentos rápidos se estes não forem eficientes, tornando o jogo complexo. Por exemplo, Rea (2019) traz que:

Alguns fãs me disseram que “*StarCraft* é sobre *tempo*”. Não é todo comando que um jogador faz que é executado imediatamente no mundo virtual do jogo, alguns são atrasados por um período de tempo. Esse tempo de espera inclui “tempo de construção”, a duração entre ordenar para uma unidade ser construída e o ponto em que ela estará pronta para ser usada, e os “*cooldowns*”, períodos em que uma certa ação como ataques e habilidades especiais não estão disponíveis. Tempo de construção e *cooldown* variam entre unidades individuais e habilidades. Os jogadores não calculam esse tempo, mas desenvolvem uma intuição através da prática [...]. (REA, 2019, p. 126).

Por conta da popularidade do jogo, os donos dos *PC bangs* começaram a organizar torneios e ligas profissionais de *StarCraft* passaram a se desenvolver — a primeira, inclusive, foi criada em dezembro de 1998 (REA, 2019). Em 1999, os torneios começaram a ser televisionados (GOETOMO, 2016), com a criação de canais de televisão a cabo com foco em transmitir eventos de jogos eletrônicos (BURK, 2013; JENNY e al., 2016; WAGNER, 2006) — a *OnGameNet* e a *MBC Games* — além de dois portais na Internet (GOETOMO, 2016; DENANI, 2017). Isso deu uma posição de celebridade aos jogadores, visto que deixou-os com um *status* similar aos de atletas de esportes tradicionais (WAGNER, 2006), com Denani (2017) defendendo que está talvez fosse uma das primeiras demonstrações de espetáculo em torno do jogo digital.

A carreira desses jogadores, considerados profissionais no país, foi incentivada de diversas formas, com salários e rotinas estritas de treino. Também começaram a ser utilizadas as *gaming houses*, que são as “casas de jogos”

⁵⁰ Jogadores profissionais têm sempre APM altos, passando, às vezes, de 300 ações por minuto (REA, 2019).

(DENANI, 2017), em que um time de algum jogo mora junto, ou vive em torno de um local, tendo acesso aos materiais necessários, visando um treinamento eficiente (BRAUER e WAMBEKE-LONG, 2013; GOETOMO, 2016; HUK, 2019).

Além disso, criou-se a Associação Coreana de Jogadores de *Esports* — a KeSPA⁵¹. Este é um órgão quase oficial, criado pelo governo para administrar a prática dos *esports* no país, com laços com o Ministério da Cultura e Turismo, que se expandiu para poder abranger a indústria dos jogos eletrônicos (GOETOMO, 2016). A KeSPA promove torneios e lida com relações públicas, além de acordos de transmissão dos jogos (BURK, 2013). Em 2000, o Ministério da Cultura e Turismo da Coreia do Sul e a empresa Samsung fizeram uma parceria e organizaram a primeira *World Cyber Games* (WCG) (FIGURA 11), uma competição internacional de *esports* inspirada nas olimpíadas (REA, 2019), sendo considerada por autores como Denani (2017) como seu análogo.

FIGURA 11 – WCG 2019



FONTE: WCG, 2019⁵².

O primeiro evento, que aconteceu em Seul, atraiu aproximadamente 174 competidores de 17 países diferentes da Europa, América do Sul, América do Norte, Ásia, Oceania e Oriente Médio (HUTCHINS, 2008). Em 2007, a WCG aconteceu em Seattle, atraindo por volta de 700 participantes de 74 países da Europa, América,

⁵¹ Em inglês, *Korean e-Sports Association*.

⁵² A figura mostra a final de Dota 2 na WCG de 2019, que aconteceu na China. Figura disponível em: <<https://www.flickr.com/photos/worldcybergames/48671342162/in/album-72157710672464236/>>. Acesso em 23 out. 2019.

Ásia-Pacífico e Oriente Médio (HUTCHINS, 2008)⁵³. Hutchins (2008, p. 856) traz em seu trabalho uma tabela com o desenvolvimento da WCG entre os anos 2000 e 2007:

TABELA 1 – FINAIS DA WCG

Ano	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
Local	Seul, Coreia do Sul	Seul, Coreia do Sul	Daejeon, Coreia do Sul	Seul, Coreia do Sul	São Francisco, Estados Unidos	Singapura	Monza, Itália	Seattle, Estados Unidos
Número de Países	17	37	45	55	59	67	70	74
Número de participantes	174	389	456	562	642	679	700	700
Prêmio total em dólares	200.000	300.000	300.000	350.000	420.000	435.000	465.000	448.000

FONTE: Adaptado de HUTCHINS (2008).

Para competir, os jogadores devem passar por preliminares qualificatórias em seus países. A WCG inclui torneios de jogos de computador e de *consoles* (DENANI, 2017), tanto individuais como em equipe, como dos jogos CS, *FIFA soccer*, *Virtua Fighter*, *StarCraft* e *WarCraft*. As partidas são televisionadas e comentadas para uma audiência que assiste ao vivo e em sites de *streaming* (HUTCHINS, 2008).

Além da WCG, outros torneios internacionais começaram a surgir, como a *Electronic Esports World Cup* (EEWC) e a *World Esports Games* (WEG) (SUGISHITA, 2015; HARDENSTEIN, 2017). Além dessas, houve o estabelecimento da *Electronic Sports League* (ESL), que começou organizando torneios na Europa, e depois em todo o mundo (VERA, 2015). Para Hutchins (2008), o estabelecimento dessas competições mostra uma transformação em larga escala nos sistemas sociais.

Alguns desses eventos começaram, inclusive, a acontecer dentro de estádios onde esportes tradicionais são praticados, como a final do LoL de 2013 no

⁵³ De acordo com as informações disponíveis no site da WCG (<http://www.wcg.com>), os eventos pararam de acontecer a partir de 2014, voltando somente em 2019. Acesso em: 23 out. 2019.

*Staples Center*⁵⁴, em Los Angeles (LU, 2017). Porém, como Jenny e colaboradores (2018) trazem, começaram-se a ser construídos locais exclusivos para os *esports*, como mostra o quadro 4 abaixo:

QUADRO 4 – LOCAIS EXCLUSIVOS PARA EVENTOS DE ESPORTS

Nome do Local	Localização	Capacidade	Torneios
Blizzard Arena	Los Angeles, Estados Unidos	450	<ul style="list-style-type: none"> Overwatch Contenders Playoffs (2017) Hearthstone's Summer Championship (2017)
Blizzard eStadium	Taipei, Taiwan	250	<ul style="list-style-type: none"> Overwatch Pacific Championship (2017)
ELEAGUE Arena	Atlanta, Estados Unidos	300	<ul style="list-style-type: none"> Counter-Strike: Global Offensive (2016)
Esports Arena	Santa Ana, Estados Unidos	1000	<ul style="list-style-type: none"> Call of Duty (2015 – até hoje) Hearthstone (2015 – até hoje) Dota 2 (2015 – até hoje) LoL (2015 – até hoje) Counter Strike: Global Offensive (2015 – até hoje) StarCraft II (2015 – até hoje) Daily Custom Tournaments (2015 – até hoje)
GameSync Gaming Center	São Diego, Estados Unidos	100	<ul style="list-style-type: none"> LoL (2015 – até hoje) Minecraft (2015 – até hoje) CounterStrike (2015 – até hoje) World of Warcraft (2015 – até hoje)
Gfinity Arena	Fulham, Londres	600	<ul style="list-style-type: none"> Call of Duty World League (2017)
Microsoft Mixer NYC Studio	Nova Iorque, Estados Unidos	Não informado	<ul style="list-style-type: none"> Madden 18 Launch Event (2017) Gears of War 4 Tournament (2017)
MLG.tv Columbus Arena	Columbus, Estados Unidos	500	<ul style="list-style-type: none"> MLG Counter-Strike: Global Offensive Major Championship (2016)
Nexon E-Sports Stadium	Seul, Coreia do Sul	500	<ul style="list-style-type: none"> EA Sports FIFA ONLINE3 adidas Championship (2016) KartRider League DUAL RACE (2016) Street Fighter V Crash (2016)
UCI eSports Arena	Universidade da Califórnia, Irvine	80 estações de jogos	<ul style="list-style-type: none"> Não informado
Ultimate "Weapons Grade" Studio	Huntington Beach, Estados Unidos	300	<ul style="list-style-type: none"> Professional eSports Training Camp facility (2017) Activision Blizzard eUnited "Call of Duty" Training Broadcast (2017)
Yongsan eSports Stadium	Seul, Coreia do Sul	1000	<ul style="list-style-type: none"> ONGameNet (2016 – até hoje)

FONTE: Adaptado de JENNY et al. (2018).

⁵⁴ O *Staples Center* é casa de quatro franquias de esportes profissionais: os Los Angeles *Lakers* e os Los Angeles *Clippers*, da NBA; os Los Angeles *Kings*, da NHL; e os Los Angeles *Sparks*, da WNBA. As informações podem ser acessadas no *website* do centro, em: <<https://www.staplescenter.com/arena-info/about-us>>. Acesso em: 11 nov. 2019.

O aumento da velocidade da Internet, e o desenvolvimento dos jogos, que ficaram mais realistas, respondendo mais rápido e envolvendo mais estratégia, tiveram grande relação com o desenvolvimento dos jogos eletrônicos, acarretando em um grande impacto no setor econômico dos videogames (LLORENS, 2017). Para Jenny e colaboradores (2018) foi isso que fez surgir a lacuna entre os jogadores competitivos e profissionais, e aqueles que jogam somente por recreação, ao menos nos jogos online. Isso gerou a valorização das habilidades e do estilo de jogo, desenvolvendo um cenário profissional, em que esses jogadores tem como o jogo seu trabalho e sua forma de vida (BRAUER e WAMBEKE-LONG, 2013; BURK, 2013).

Surge assim o conceito de *esport* — os esportes eletrônicos. Para autores como Hardenstein (2017) e Borowy e Jin (2017), os *esports* surgiram dos fliperamas, já que as pessoas se reuniam em torno das máquinas para verem os outros tentando bater os recordes. Mas, para outros autores como Hutchins (2008), Tyler (2013) e Huk (2019), o surgimento dos *esports* liga-se com a aparição da WCG.

Para Borowy e Jin (2013) o *esport* não surgiu com a WCG, mas foi intensificado por ela e outras competições, principalmente pela mudança da visão da indústria em cima deste fenômeno. Para os autores:

Mesmo que o *esport* exista desde o começo dos anos 1980, a atenção crescente em cima da atividade no século 21 tem sinalizado que a indústria de jogos está adotando métodos mais flexíveis de consumo de eventos públicos com o objetivo de gerar maior produção de dinheiro. (BOROWY e JIN, 2013, p. 2254).

Percebe-se que o termo liga-se a questão do surgimento das competições e se intensifica quando há sua internacionalização, facilitada pelo advento da internet e, mais ainda, pela criação de um novo tipo de comunidade de jogadores, interessado em assistir aos *gamers* mais habilidosos (BRAUER e WAMBEKE-LONG, 2013). Mas, custa-se falar sobre o esporte eletrônico sem saber seu sentido. Portanto, buscando tal definição, o item 2.2 a seguir procura discutir o que tem sido publicado sobre a definição de *esport*.

2.2 DEFINIÇÃO DE *ESPORTS*

O uso do termo *esports* vem do final dos anos 1990, sendo um dos primeiros registros do emprego da expressão feito em 1999, em um comunicado no lançamento da *Online Games Association* (OGA) pela *Eurogamer*⁵⁵ (WAGNER, 2006; BALTEZAREVIĆ e BALTEZAREVIĆ, 2018; HUK, 2019). Naquele dia, Mat Bettington, o fundador, comparou os *esports* aos esportes (WAGNER, 2006; HUK, 2019), começando uma discussão ao falar em entrevista à *Eurogamer* que “não demoraria para que os *esports* fossem passados na televisão do mesmo jeito que os esportes tradicionais”⁵⁶ (JENNY et al., 2017). Em paralelo, na mesma época, também estava havendo uma discussão por conta da tentativa falha da organização da *United Kingdom Professional Computer Gaming Championship* (UKPCGC) de 1999 para que o Conselho de Esportes Inglês reconhecesse os jogos eletrônicos competitivos como esportes oficiais (WAGNER, 2006; JENNY et al., 2017).

Apesar do termo ser usado em diversos artigos relacionados ao tema, a definição de *esport* é dificultosa, não existindo, ainda, uma descrição geral aceita, o que torna a discussão acadêmica polarizada (WAGNER, 2006; HUK, 2019). Jenny e colaboradores (2017) argumentam que essa árdua conceituação se dá por essa ser uma indústria relativamente nova, que engloba diferentes plataformas — computador, mídia, jogo, evento esportivo, entre outros. Para Denani (2017), mesmo que o termo “*esport*” seja uma analogia à palavra “esporte”, a definição de esporte é resultado de processos socioculturais de longa data, enquanto o *esport* é um fenômeno cultural, vinculado a uma série de fatores sociais econômicos e tecnológicos ainda em formação.

O termo deriva da expressão em inglês *electronic esports*, ou seja, esportes eletrônicos, se vinculando, ao utilizar o termo “esporte”, com o que muitos autores citam de “esporte tradicional”, como o futebol, o voleibol e o basquete. A discussão sobre o *esport* ser ou não um esporte, assim como no surgimento da expressão, acaba parecendo inevitável. O debate surge, principalmente, por conta do esforço e da atividade física (HUK, 2019). Alguns teóricos considerarem que os *esports* não

⁵⁵ A *Eurogamer*, fundada em setembro de 1999, é um site que publica artigos sobre jogos (EUROGAMER, 2019), podendo ser acessada no link: <<https://www.eurogamer.net/>>. Acesso em 09 ago. 2019.

⁵⁶ Citação original: “*Certainly it won't be that long before eSports are covered on television in the same way as traditional sports*”.

possuem movimento físico, tratando-o como inexistente, enquanto outros defendem a presença de movimento motor fino, alegando a existência da destreza manual — a habilidade mais necessária nos *esports* —, junto de reflexos rápidos e uma coordenação entre mãos e olhos refinada (HUK, 2019), comparando-o ao tiro esportivo (MCTEE, 2014). Além disso, Huk (2019) traz elementos que ligariam o *esport* com o esporte, como a similaridade da organização das competições, a transmissão dos jogos, cooperação entre os times — no caso de modalidades em grupo — e treinamento.

Por essa tentativa de aproximação, as primeiras descrições de *esport* estavam vinculadas à própria definição de esporte. Wagner (2006), quem teorizou a definição mais antiga sobre os *esports* (HAMARI et al., 2017), acreditava que definir o *esport* somente como “jogo competitivo” era muito limitante. Em seu trabalho “*On the Scientific Relevance of eSports*”, ele traz primeiramente a definição de esporte de Claus Tiedemann (2004), que defende que o esporte é um campo cultural de atividades, em que os seres humanos se comprometem com outras pessoas, intencionando desenvolver suas habilidades, particularmente na área do movimento, e comparar esses resultados, de acordo com regras propostas, em que não se prejudica outra pessoa intencionalmente.

Adaptando essa definição com a deleção da parte de movimento especializado (“*skilled motion*”), por, segundo o autor, não acrescentar valor real à definição, Wagner (2006, p. 3) define os *esports* como “uma área das atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas, através do uso de tecnologias da informação e comunicação”⁵⁷. Ou seja, as habilidades específicas requeridas nos jogos são treinadas e refinadas utilizando-se da tecnologia.

Porém, para autores como Hamari e colaboradores (2017), essa definição é muito ampla e ambígua, possibilitando amplas interpretações e não definindo exatamente o que pode e o que não pode ser considerado *esport*. Além disso, Jenny e colaboradores (2017) trazem a definição de Wagner (2006) como incompleta, por não incluir a competição, argumentando ser esta o centro dos *esports*, além de falhar em descrever a plataforma online, que é onde o *esport* é jogado.

⁵⁷ Texto original: “[...] *an area of sport activities in which people develop and train mental or physical abilities in the use of information and communication technologies*”.

Hamari e colaboradores (2017, p. 213), então, tentam defini-lo através da distinção deste com o esporte tradicional. Para os autores, ambas atividades estão vinculadas ao local que determina o resultado em que a ação do jogador ou time se manifesta. O esporte tradicional tem os resultados acontecendo no “mundo real”, enquanto nos *esports*, esses resultados sempre ocorrem em um ambiente virtual, onde há a mediação da tecnologia para uma interação humano-computador — o jogador, humano, ocupa o mundo físico, e controla o resultado do mundo virtual. Há uma pessoa real, por conseguinte, que controla o resultado no mundo virtual. Assim, Hamari e colaboradores (2017) formulam a definição de *esports* como “uma forma de esporte em que os aspectos primários do esporte são facilitados por sistemas eletrônicos; a entrada de jogadores e equipes, bem como a saída do sistema *esports* são mediados por interfaces humano-computador”⁵⁸. Novamente, a definição se vincula aos esportes tradicionais, porém se traz uma ideia de um *cyber* espaço, um lugar fora do mundo real, onde as atividades dos esportes eletrônicos são realizadas (BALTEZAREVIC et al., 2018).

Esse embate, para alguns autores como Heere (2017), torna-se redundante por conta da ambiguidade do termo “esporte”, sem uma definição precisa, porém necessário para a administração desses jogos eletrônicos. Essa associação do *esport* com o esporte e, conseqüentemente, a transformação do jogador como “atleta” traz uma ideia de prestígio (DENANI, 2017). Porém, para Mctee (2014), pode-se pensar que talvez os *esports* sejam uma classificação de competição inteiramente nova, desvinculada da definição de esporte. Como Wagner (2006) defende, os *esports* podem ser um campo totalmente distinto. Os *esports* são um fenômeno cultural, ainda em formação (DENANI, 2017), portanto, não é um fenômeno concreto, e tende a sofrer mudanças.

Outras definições de *esport* seriam como as de Huk (2019), que apresenta as palavras “cyber-esporte, esporte virtual ou o jogo eletrônico competitivo” como sinônimos de *esport*. Jenny e colaboradores (2016) trazem o termo “vídeo game competitivo”, assim como McTee (2014), que traz o termo “jogo [eletrônico] profissional”. Isso diverge do que Hamari e colaboradores (2017) trazem como definição, visto que para estes autores, os *esports* são o jogo competitivo,

⁵⁸ Texto original: “[...] *a form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by eletronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces.*”

englobando tanto o profissional quanto o amador. Percebe-se, assim, que não há uma designação precisa e que ainda é necessário mais estudos. Por não ser objetivo dessa pesquisa trazer buscar uma definição para o *esport*, ou ainda comparar o *esport* com o esporte tradicional, e sim apresentar o que se é discutido nos trabalhos encontrados, o debate será deixado para trabalhos posteriores. Porém, será usado neste trabalho o conceito de Jenny e colaboradores (2016), do *esport* como as competições organizadas de jogos.

Apesar disso, percebe-se algo interessante: assim como nos esportes, os *esports* incluem diferentes modalidades, tanto individuais, como o *StarCraft 2*, como em equipe, como o *CS:GO* e o *LoL* (BURK, 2013; JENNY et al., 2018). Percebe-se que há a formação de subculturas por meio desses diferentes gêneros de jogos (HAMARI et al., 2017). Assim, se traz no quadro 5 abaixo os diferentes gêneros que o *esport* engloba.

QUADRO 5 – DIFERENTES GÊNEROS DE JOGOS ELETRÔNICOS

continua

Classificação	Sigla	Tradução	Definição	Exemplo
First-Person Shooter	FPS	Tiro em primeira pessoa	Os jogos de FPS mostram um personagem armado atravessando um ambiente constituído por obstáculos e barreiras, atirando em oponentes humanos ou controlados por computador. O nome é "em primeira pessoa" porque a visão do jogador é a mesma de como seria visto por um indivíduo dentro do campo de jogo (BURK, 2013).	Counter Strike; CounterStrike: Global Offensive; Call of Duty
Real-Time Strategy	RTS	Estratégia em tempo real	Tem uma perspectiva aérea sobre o campo de batalha, em que é necessário extrair recursos do território onde transcorre a partida (DENANI, 2017). É muitas vezes comparado ao xadrez, já que o jogador coloca peças no (BURK, 2013).	StarCraft 2; Tides of Darkness; Command and Conquer
Sport-based Video Games	SBVG	Jogos baseados em esportes	Também chamado de Video Games de Esportes Sedentários ⁵⁹ (SSVF) por	EA Sports UFC; NHL 15; MLB 14: The

⁵⁹ Em inglês, *Sedentary Sports Video Games*.

Classificação	Sigla	Tradução	Definição	Exemplo
			alguns autores, são os jogos que simulam um esporte. Centram-se em ligas de esportes tradicionais (JENNY et al., 2016).	show; NBA 2K15; Madden NFL 15; FIFA 19
Multiplayer Online Battle Arena	MOBA	Arena de batalha online com múltiplos jogadores	São jogos em terceira pessoa, multijogadores e em time com o objetivo de destruir a base inimiga, através de batalhas entre as equipes. Para fazer isso, os jogadores usam personagens que têm habilidades específicas (LLORENS, 2017).	League of Legends; Defense of the Ancients; Strife

FONTE: A autora (2019).

Apesar da popularidade dos gêneros de FPS e RTS, os jogos do gênero MOBA tem se destacado desde seu surgimento, principalmente o jogo *League of Legends* como um dos jogos mais populares do mundo (JENNY et al., 2018). Jenny e colaboradores (2018) defendem que, atualmente, existem algumas centenas de jogadores profissionais de LoL recebendo salários. Esses jogadores podem treinar por mais de quatorze horas diárias, buscando se manter dentro do cenário competitivo de elite. Assim, começa-se a pensar em como um jogo profissionalizado afeta seus jogadores e em como esses *gamers* conseguem progredir ao ponto de chegarem no nível profissional. A fim de adentrar-se nesses questionamentos, visa-se no capítulo a seguir explorar o gênero MOBA e focar no *League of Legends*, pensando-se em como se deu a profissionalização deste jogo eletrônico.

3 ENTRE TORRES E DRAGÕES, O *LEAGUE OF LEGENDS* VIRA LENDA

Foi no dia quatro de novembro de 2017, após uma apresentação de Jay Chou⁶⁰, quando *Against the Current*⁶¹ performava “*Legends never die*”⁶² em um palco junto com dançarinos, que um dragão foi avistado voando na China. Os telespectadores viram a grande figura azul-escura e brilhosa, rugindo e sobrevoando os arredores do Estádio Nacional de Pequim, fazendo sombra nas arquibancadas, enquanto aguardavam o início da final do mundial que aconteceria naquele ano.

Mas aquela não era uma competição qualquer, e aquele não era um dragão comum, nem ao menos real. Aquele era o Dragão Anciã (FIGURA 12), retirado do mapa do *League of Legends* e trazido à final do mundial de 2017 através de renderização em tempo real⁶³, podendo ser visto nas plataformas de *streaming* e pelo telão no estádio⁶⁴. Não, o dragão não era de verdade, porém, assim como o próprio jogo eletrônico, o Dragão Anciã ligava as pontes do real e do virtual.

⁶⁰ Jay Chou é um músico taiwanês que cantou na abertura da final do Mundial de *League of Legends* de 2017.

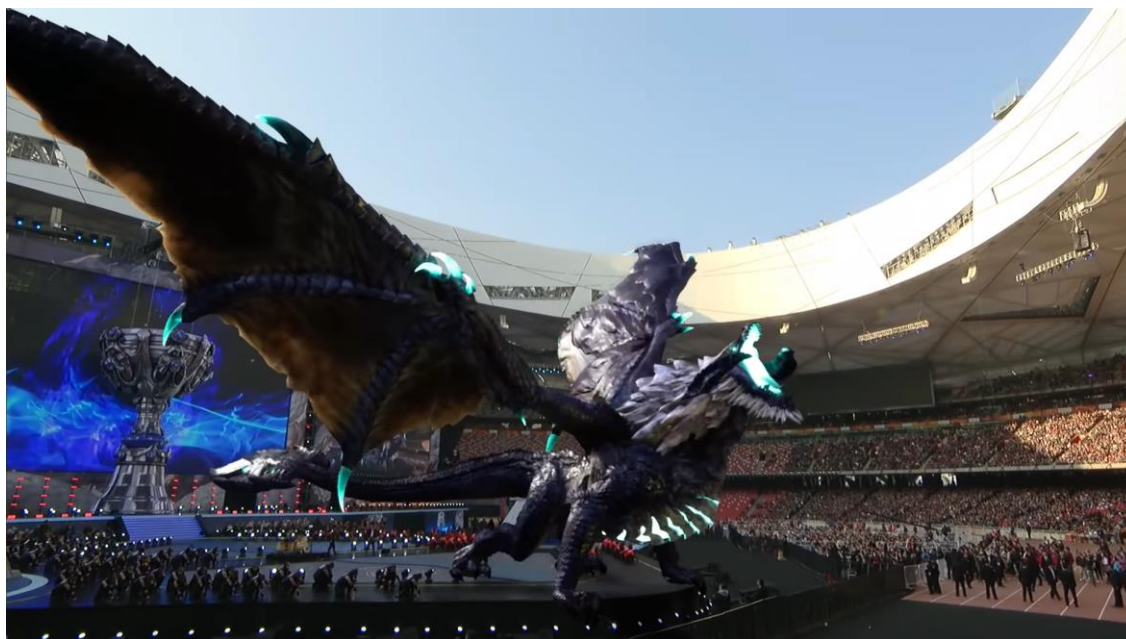
⁶¹ *Against The Current* é uma banda americana que cantou uma das faixas títulos de promoção do LoL de 2017, “*Legends never die*”.

⁶² A música pode ser acessada através do link: <<https://www.youtube.com/watch?v=r6zIGXun57U>>. Acesso em 15 ago. 2019.

⁶³ De acordo com Biomajor & Ontatserj (2017), renderização em tempo real significa “ser capaz de renderizar uma animação tão rápido que parece que ela está sendo gerada ao vivo”. As informações e maiores explicações podem ser acessadas em: <<https://nexus.leagueoflegends.com/pt-br/2017/12/dev-summoning-the-worlds-dragon/>>. Acesso em 15 ago. 2019.

⁶⁴ O vídeo da abertura do mundial de 2017 pode ser acessado no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=fn5kSCj-VNM>>. A cena do dragão anciã ocorre aos 9 minutos e trinta e três segundos.

FIGURA 12 – FINAL DO MUNDIAL DE LoL DE 2017



FONTE: LoL ESPORTS, 2017⁶⁵.

As pessoas estavam reunidas no estádio para assistir à final do Mundial de *League of Legends* de 2017. Mais conhecido como LoL, é um jogo gratuito, sendo o primeiro título da empresa *Riot Games*, lançado em 2009 (FERRARI, 2013; ROBERTSON, 2015; GOETOMO, 2016; HOOK, 2016; LLORENS, 2017). É um jogo híbrido (MACEDO e FILHO, 2015) que mistura elementos de RTS, defesa de torre e *role-playing*, em que os jogadores devem coordenar estratégias, manobras táticas e missões de reconhecimento de mapa (FERRARI, 2013).

O jogo, em seu formato de competição, consiste em dois times, cada um com cinco jogadores, com o objetivo de invadir a base inimiga e destruir seu *nexus* — uma estrutura que fica dentro da base de cada equipe (ROBERTSON, 2015; LLORENS, 2017). Cada jogador controla um “campeão”, como se chama os personagens dentro do LoL, que funcionam de maneira única, com habilidades e mecânicas individualizadas. São necessárias horas de prática para conseguir compreender totalmente cada campeão e todas suas individualidades (FERRARI, 2013; GOETOMO, 2016; LLORENS, 2017).

⁶⁵ Figura disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fn5kSCj-VNM>>. Acesso em 12 ago. 2019

Essas características citadas, porém, não são exclusivas do LoL. Do contrário, apesar de certas especificidades que serão apresentadas ao longo deste capítulo, esses atributos se estendem na maior parte, se não em todos, dos jogos pertencentes ao gênero MOBA. Por conta disso, esse capítulo consistirá, primeiramente, em um recorte histórico do surgimento do MOBA, seguido de uma apresentação do LoL e suas dinâmicas de jogo, e finalizando com os aspectos de sua profissionalização.

3.1 O SURGIMENTO DO MOBA

O LoL pertence ao gênero MOBA — *multiplayer online battle arena*; em português, arena de batalha online com múltiplos jogadores —, um gênero originado dos jogos de RTS (FERREIRA, 2013; SILVA e CHAIMOWICZ, 2017a). Alguns autores, como Silva e colaboradores (2016), por exemplo, citam um outro nome para esse tipo de jogo, “*Action Real-time Strategy*”, dando a ideia de que o MOBA nasceu da implementação da ação ao RTS. Esse gênero que formado pela própria comunidade de jogadores, através da modificação de um jogo de RTS já existente (FERRARI, 2013; SILVA et al., 2016; LLORENS, 2017), resultado da interação de dois agentes: (i) “desenvolvedores de jogos que disponibilizaram ferramentas que permitiam a modificação de seus próprios jogos”, e (ii) “uma comunidade de jogadores com interesse em explorar o máximo dessas ferramentas” (FERRARI, 2013, p.3).

Os jogadores que realizavam modificação nos jogos eram conhecidos como *modders*, e seus trabalhos eram conhecidos como “*mods*”, vindo da palavra “*modification*”⁶⁶. Com a disponibilização de ferramentas das empresas criadoras dos jogos, esses *modders* usavam um ambiente já existente — do jogo escolhido — para criar suas próprias regras e novas características, dentro das limitações do jogo original (SILVA et al., 2016). O CS, por exemplo, surgiu de uma modificação de um jogo nomeado *Half-Life*. Essa modificação foi posteriormente comprada pela *Valve Corporation* e lançada com o nome de *Counter-Strike* em 1999. Porém, mesmo que tenha sido um *mod*, o surgimento do CS não gerou uma nova categoria, apenas acrescentou mais um jogo ao gênero FPS (FERRARI, 2013).

⁶⁶ Modificação, em português.

Já o MOBA, ao surgir dos jogos já existentes de RTS, criou uma categoria nova de jogos (FERRARI, 2013). Com os jogos de RTS se tornando cada vez mais populares, os *modders* começaram a desenvolver *mods* com características novas (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017a). O primeiro MOBA conhecido é *Aeon of Strife*, lançado em 1998, um mapa modificado do jogo *StarCraft*. Esse mapa acabou inspirando outros *modders* e, em 2005, um *mod* específico se destacou: o *Defense of the Ancients All Stars* (DotA), um mapa modificado do jogo *Warcraft III*, outro jogo de RTS da Blizzard (SILVA et al., 2016; SILVA e CHAIMOWICZ, 2017)a.

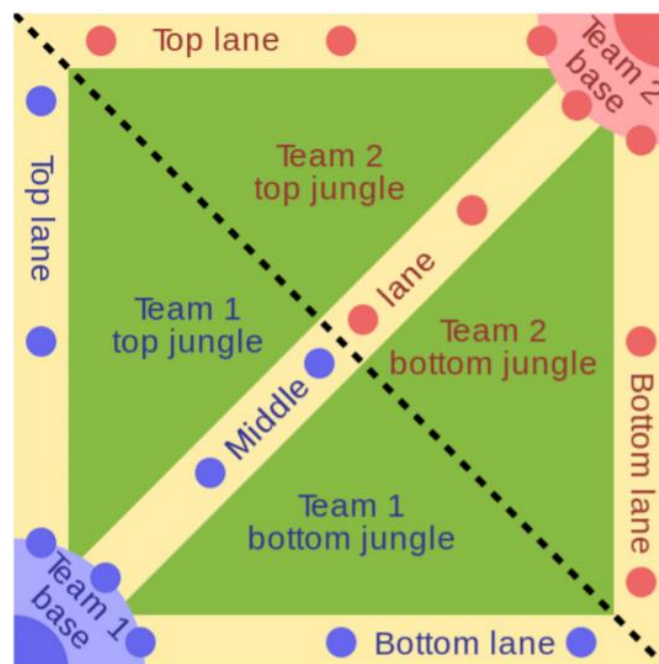
Esses mapas introduziram o “herói” — uma unidade específica com características especiais, poderes, e um conjunto único de atributos (FERRARI, 2013; SILVA et al., 2016; SILVA e CHAIMOWICZ, 2017a). Esse herói precisa ser desenvolvido durante a partida, para derrotar os inimigos (SILVA et al., 2016). Então, ao invés de se controlar exércitos de diversos personagens, controlava-se uma única unidade. Além disso, removeu-se a função antes tida nos RTS de construir bases e colher recursos, deixando como básico duas equipes de cinco heróis cada, com cada unidade (herói) apresentando funções e habilidades diferentes (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b).

Ferrari (2013) defende que os contribuidores para o design do DotA estão nos milhares, com os jogadores identificando as características que mais gostavam e as isolando. Apesar de grande contribuição, a trindade principal para o *design* do DotA foram Eul, Steve “*Guinsoo*” Feak e *Icefrog*. Eul surgiu com a primeira versão do *mod*, resultando em uma comunidade crescente em torno do *mod*. Feak, em seguida, trouxe o design dos heróis feitos pela própria comunidade, implementando um sistema de combinação de itens, que servem para melhorar seu personagem ao decorrer do jogo — além do acréscimo de objetivos neutros, como o Roshan, para forçar conflitos entre a equipe (FERRARI, 2013; SILVA et al., 2016), que será explicado ao decorrer do trabalho. Depois, *Icefrog* refinou o jogo, ao mesmo tempo em que o interesse no DotA crescia.

Ao contrário de jogos de luta com diversos mapas, e jogos como CS e *OverWatch* em que os mapas variam de partida em partida, os MOBAs geralmente possuem apenas uma arena, praticamente idêntica em quase todos os jogos, como um espaço universal ao gênero, simétrico e coerente, baseada nos elementos básicos de um mapa do *WarCraft III* (FERRARI, 2013). Existem três rotas, protegidas por torres defensivas — normalmente, seis em cada rota. Essas rotas

transversam um rio, de uma base à outra, em lados opostos do mapa. Em posição transversal ao rio e rotas, há a selva, dividida em quatro partes (FERRARI, 2013; SILVA et al., 2016). Pode-se ver na figura 13 abaixo tais características: a cor azul representa um time, e a cor vermelha outro; em amarelo, há as rotas; as bolinhas azuis e vermelhas representam as torres; a parte verde representa a selva e suas divisões, com a linha pontilhada representando o rio; por último, nos cantos, pode-se ver a base de ambas equipes.

FIGURA 13 – MAPA SIMPLIFICADO



FONTE: MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019.

Tais características podem ser averiguadas no exemplo do mapa do DotA 2 na figura 14 a seguir:

FIGURA 14 – MAPA DO DOTA 2



FONTE: DotA 2 WIKI, sem data⁶⁷.

O *mod* DotA ficou tão conhecido que, antes do nome “MOBA” surgir, os jogos desse gênero eram chamados de “jogos tipo DotA” (SILVA et al., 2016). O termo *multiplayer online battle arena* só veio em 2009, quando a *Riot Games* lançou o *League of Legends*, e o usou para descrever o jogo. Com isso, outros títulos foram lançados, como DotA 2, *Heroes of the Storm*, *Heroes of Newerth*, *Smite* e *Strife* (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017a, 2017b).

Para Ferrari (2013, p.6), o lançamento do LoL e sua evolução intensificou a direção que o DotA tomou, de três maneiras: o LoL acrescentou (i) “uma expansão estabilizada dos campeões e seu balanceamento”, (ii) “o uso da mecânica de combinação de itens que leva à construção dos personagens, estratégias e modificação progressiva do *metagame*⁶⁸” e, por último, (iii) “um foco nos objetivos do mapa, seguindo a introdução que *Feak* trouxe do *Roshan* no DotA” (FERRARI, 2013). A explicação dessas características serão apresentadas na próxima sessão, em que se focará nas características específicas do *League of Legends*.

⁶⁷ Figura disponível em: <<https://dota2.gamepedia.com/Minimap>>. Acesso em 02 nov. 2019.

⁶⁸ O *metagame* é um termo usado para se referir a tudo que acontece dentro e fora do jogo: está relacionado com o que fala a comunidade, os jogadores profissionais e as estatísticas. Ou seja, é um conjunto de conhecimentos, que resultam em orientações estratégicas (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b). Corresponde assim, ao modo mais efetivo de se jogar durante um período de tempo, não sendo uma regra (MORA-CANTALLOPS & SICILIA, 2018).

3.2 A LIGA DAS LENDAS: O LOL

Em 27 de outubro de 2006, a *Riot Games* foi fundada por Brandon Beck e Marc Merrill (MCTEE, 2014; MACEDO e FILHO, 2015). Três anos depois, a empresa lançou o LoL, um jogo gratuito que, assim como o RTS *StarCraft*, necessita-se de um mouse e de um teclado para a interação com o jogo (MCTEE, 2014; BAYLISS, 2016). Como já citado nas características dos MOBAs, o LoL, em seu modo competitivo oficial, consiste em duas equipes se enfrentando em um mapa, com o objetivo de destruir o *nexus*, uma estrutura presente dentro da base inimiga. Para isso, os jogadores devem controlar campeões, que são os personagens presentes dentro do universo.

O LoL tem atualmente onze servidores — Coreia do Sul, América do Norte, Oeste Europeu, Leste Europeu, Norte da América Latina, Sul da América Latina, Brasil⁶⁹, Turquia, Rússia, Oceania e Japão (SUN, 2017). Por ser um modelo gratuito, os jogadores podem baixa-lo e joga-lo de graça. Pode-se até colocar dinheiro real dentro do jogo, que é convertido em *riot points* ou RP, porém isso não te dá vantagem durante o jogo, com o RP somente usado para comprar novos campeões ou itens estéticos (GOETOMO, 2016; LLORENS, 2017), chamados de *skins* — como citado antes, são adereços, mas que não fortalecem nem dão habilidades ao personagem (MACEDO e FILHO, 2015).

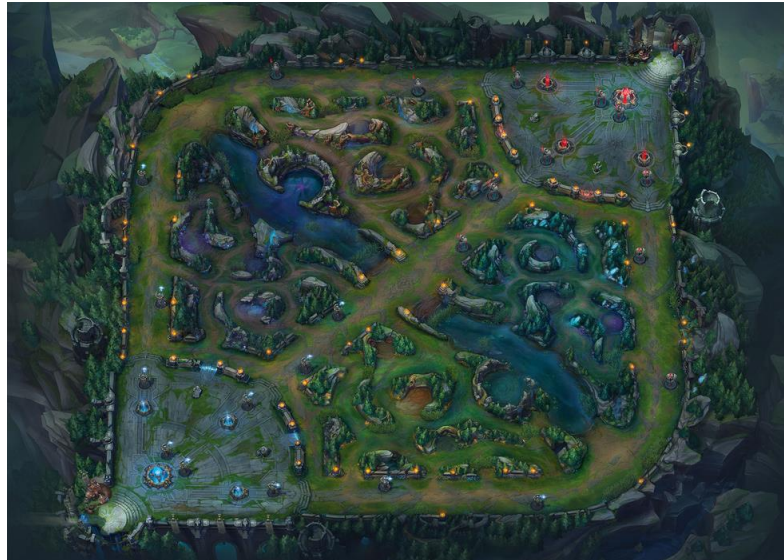
O local onde as partidas acontecem é na *Summoner's Rift*⁷⁰ (FIGURA 15) — traduzido, seu nome ficaria como “fenda dos invocadores”, sendo “invocador” o termo utilizado para se referir ao jogador —, o maior mapa do LoL e o modo de jogo utilizado para as partidas oficiais, além de ser o mais popular (SUN, 2017)⁷¹.

⁶⁹ No Brasil, o servidor chegou em 09 de agosto de 2012 (MACEDO & FILHO, 2015).

⁷⁰ Ao entrar na *Summoner's Rift*, em todas as partidas desse modo, uma voz diz “Bem-vindos à *Summoner's Rift*”, justificando assim o título deste trabalho.

⁷¹ Além da *Summoner's Rift*, há os modos *Twisted Treeline* e *Proving Grounds*. A *Twisted Treeline* possui duas rotas, onde se joga com equipes de três campeões. A *Proving Grounds* consiste em uma única rota, onde duas equipes de cinco jogadores cada se enfrentam. As informações podem ser acessadas no website do jogo, disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/>>. Acesso em 02 nov. 2019.

FIGURA 15 – SUMMONER'S RIFT



FONTE: techtudo, 2018⁷².

Existem três rotas principais que ligam as duas bases inimigas, localizadas em lados opostos (ROBERTSON, 2015). Essas três rotas recebem seus nomes de acordo com a posição no mapa: rota superior, *top* ou *top lane*; rota do meio, *mid* ou *mid lane*; e rota inferior, *bot* ou *bot lane* (MCTEE, 2014), conforme figura abaixo.

FIGURA 16 – ROTAS DA SUMMONER'S RIFT



FONTE: Modificado de TECHTUDO (2018)⁷³.

⁷² Figura disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/summoners-rift-conheca-o-mapa-de-league-of-legends-guialol.ghml>>. Acesso em 02 nov. 2019.

⁷³ Figura disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/summoners-rift-conheca-o-mapa-de-league-of-legends-guialol.ghml>>. Acesso em 02 nov. 2019.

Em cada uma delas existem torres (três para cada rota), estruturas que protegem as rotas para que elas não sejam avançadas (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b). Elas dão danos aos inimigos⁷⁴ caso eles cheguem perto, e ao mesmo tempo servem de proteção tanto para a base quanto para os próprios jogadores (ROBERTSON, 2015). Essas torres tem uma barra de vida e podem ser destruídas. Elas podem ser vistas nas áreas circuladas na figura 17 em azul e em vermelho, sobre as três rotas, com mais duas torres dentro de cada base, sendo as duas bolinhas preenchidas nessas mesmas cores correspondentes aos *nexus* de ambas equipes. Além das três rotas, existe uma zona conhecida como “selva” ou “*jungle*” (MCTEE, 2014), que se localiza entre as rotas (ROBERTSON, 2015). Nela, há personagens com inteligência artificial, chamados de objetivos neutros, circulados em rosa na figura 17.

FIGURA 17 – OBJETIVOS E TORRES DA SUMMONER’S RIFT

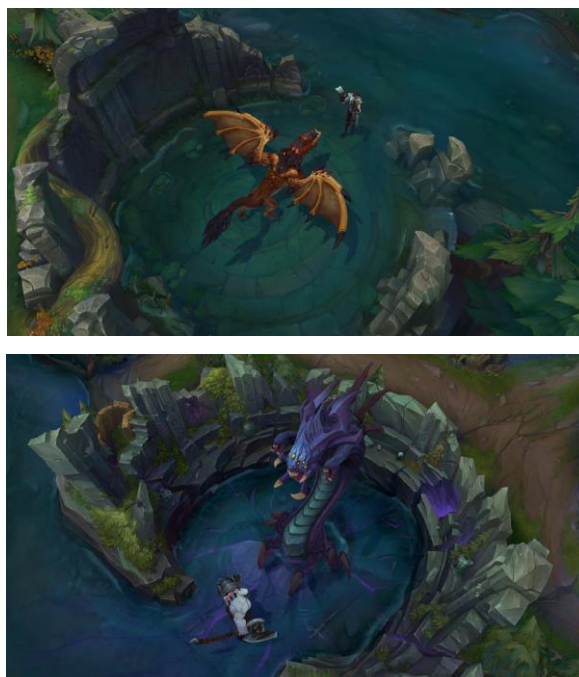


FONTE: Modificado de TECHTUDO (2018).

Os principais objetivos neutros são os dragões que, ao serem eliminados, dão um efeito ao time que o fez e o Baron Nashor (FIGURA 18), considerado o objetivo final, que dá um bônus de status e grande quantidade de ouro ao time (GOETOMO, 2016).

⁷⁴ Ou seja, retiram pontos de vida do campeão.

FIGURA 18 – DRAGÃO E BARON NASHOR, RESPECTIVAMENTE

FONTE: LOLESPORTS, sem data⁷⁵.

Já que o acesso à base inimiga se torna impossibilitado por conta das torres e se torna impossível destruí-las porque elas podem acabar eliminando o campeão — principalmente no início da partida (SILVA et al., 2016) —, há a presença de um personagem importante: os *minions* (FIGURA 19). Estes são personagens não-jogáveis (NPC) controlados por inteligência artificial⁷⁶, podendo ser aliados ou não, que desovam das bases de cada equipe em ondas e se locomovem em direção às três rotas, rumando com destino à base do time oposto, até encontrarem a onda de *minions* adversária (FERRARI, 2013; ROBERTSON, 2015; GOETOMO, 2016; SUN, 2017).

⁷⁵ Figura disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/07/summoners-rift-conheca-o-mapa-de-league-of-legends-guialol.ghml>>. Acesso em 02 nov. 2019.

⁷⁶ O NPC, ou *non-player character*, são personagens controlados pelo próprio jogo, que o jogador não pode controlar.

FIGURA 19 – MINIONS



FONTE: DRAICKER, 2019⁷⁷.

Ao haver esse encontro, eles se atacam até que uma das ondas seja eliminada (ROBERTSON, 2015), tal combate podendo ser visto na figura 19 — pode-se ver seis *minions* à esquerda, em azul, e seis à direita, em vermelho; acima destes, há uma barra (em azul e em vermelho), representando seus pontos de vida, chamados de *health points* ou HP. Mesmo que eles acabem morrendo, uma nova onda de *minions* surge novamente em cada base a cada trinta segundos. Em cada onda há, normalmente, seis *minions* (HOOK, 2016).

Esse deslocamento dos *minions* vem com a intenção de investir contra o território do time oposto (GOETOMO, 2016). O jogador, controlando um campeão, deve auxiliar esses *minions* a continuar seu caminho, “empurrando-os” para frente, mesmo que para isso precise eliminar *minions* inimigos, campeões adversários, ou destruir torres inimigas (FERRARI, 2013; GOETOMO, 2016). Assim, fica-se mais perto da base inimiga (ROBERTSON, 2015) e, conseqüentemente, mais perto de se encerrar o jogo.

Os campeões são os personagens do jogo, com a quantidade em constante crescimento (DOAN et al., 2017). Cada um possui quatro habilidades diferentes, que podem ser passivas ou ativas. A habilidade ativa significa que, para ativa-la, o

⁷⁷ Figura disponível em: <<https://forum.br.leagueoflegends.com/t5/Guias/GUIA-COMPLETO-DE-COMO-MELHORAR-NO-LOL/td-p/497372>>. Acesso em 22 out. 2019

jogador deve pressionar um botão do mouse ou teclado, ou uma combinação destes (DOAN et al., 2017) — são três habilidades normais e uma “*ultimate*”, a habilidade mais importante, que normalmente dá um efeito mais forte do que as outras (MCTEE, 2014; YAKOBI, 2014). Já a habilidade passiva significa que o jogador não precisa fazer nada para que ela seja ativada; ela vem como característica do campeão (DOAN et al., 2017). São, atualmente, 145 campeões disponíveis e cada um tem uma característica diferente⁷⁸; alguns atacam de longe, outros com magia, outros tem muito HP (SUN, 2017).

Esses campeões preenchem funções específicas, sendo que cada função ocupa uma rota no mapa — ou seja, o tipo de campeão escolhido define a posição em que este jogará dentro da *Summoner's Rift* e como esse campeão será construído dentro do jogo (ROBERTSON, 2015). De forma geral, dividem-se os personagens em cinco funções: há o “*top laner*”, o campeão que ocupa a rota superior; o “*mid laner*”, o campeão que ocupa a rota do meio; o “ADC” e o “suporte”, sendo que ambos campeões ocupam a rota inferior; e há o “*jungler*”, um campeão que transita entre essas rotas (MCTEE, 2014; ROBERTSON, 2015; GOETOMO, 2016).

Segundo Mctee (2013), o *top laner* é um campeão que normalmente atua na defesa. Para Ferrari (2013), este é um campeão agressivo, cujos atributos misturam defesa e ofensividade e, por estar isolado na rota superior, o *top laner* acaba agindo relativamente independente do resto do mapa. O *mid laner*, para Ferrari (2013), é um campeão especializado em ataques à distância, com grande potencial de dano. Como este campeão ocupa a rota do meio, que é a rota mais curta do jogo, ele precisa vencer em tática — puxar sua própria *lane*⁷⁹ —, para poder ir ao território inimigo e criar oportunidades para interferir em outras rotas (FERRARI, 2013; MCTEE, 2014). Portanto, esta rota deve ser a mais flexível do jogo (FERRARI, 2013).

⁷⁸ Eles podem ser divididos em tanques (possuem muitos pontos de vida); retalhadores (costumam dar muito dano no inimigo, mas não tem muitos pontos de vida); magos (atacam com magia) atiradores (atacam de longe e, assim como os retalhadores, tem poucos pontos de vida, mas conseguem tirar muito dano do inimigo); e os controladores (tem poder de controle, ou seja, tem habilidades que podem prender um campeão, paralisa-lo, entre outros).

⁷⁹ “Puxar a *lane*” significa eliminar os *minions* inimigos, levando os *minions* aliados e destruindo as torres da equipe oposta, assim indo mais perto da base inimiga.

O ADC, “*attack-damage carry*”, o “carregador de dano”, é geralmente um atirador — ou seja, ataca de longe. É um campeão com normalmente muito dano, ou seja, tira muita vida dos seus oponentes. Ele deve derrotar os oponentes através de um bom posicionamento, sendo sua função principal, “ficar forte no final do jogo” (MCTEE, 2014). Porém, por geralmente ter pouca defesa, pode ser eliminado facilmente (FERRARI, 2013). Por conta disso, o suporte, quem o acompanha na rota inferior, tem como uma de suas funções manter o ADC vivo. Alguns autores, como Robertson (2015), descrevem-no como “guarda-costas do ADC”. Mas além disso, o suporte é caracterizado pela presença de habilidades de utilidade, como cura, escudo ou de inabilitar o adversário⁸⁰ (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017a). Então, além de manter o ADC vivo, ele pode ter uma função a mais de diminuir o dano que esse ADC recebe, além de inabilitar o oponente, ajudando o ADC nas batalhas (MCTEE, 2014).

Por último, há o *jungler*, que não fica em uma rota em particular. Ele circula pelo mapa, derrotando monstros neutros na selva, e retorna às rotas, procurando oportunidades para ajudar seus companheiros de equipe e tentar surpreender o adversário (MCTEE, 2014; ROBERTSON, 2015; SILVA et al., 2016; MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019). Como os objetivos neutros tem tempos de retorno (ou seja, depois de eliminados, eles surgem novamente após certo intervalo), o *jungler* precisa manter esses tempos (FERRARI, 2013). Além disso, ele é o responsável pelo reconhecimento do território inimigo, e comunicar isso para a equipe (FERRARI, 2013).

Dessa forma, Llorens (2017) classifica o LoL como um jogo discreto, visto que sempre acontece no mesmo mapa, no caso a *Summoner's Rift* porém com o tempo de partida é variável, com uma média de duração 35 minutos (HOOK, 2016). Apesar disso, todas as partidas tem uma ordem — um começo, meio e fim. Pensando-se nisso, há a apresentação das fases de uma partida de LoL, de acordo com o modelo oficial competitivo trazido por Ferrari (2013): fase de *draft*, fase de abertura, fase de rotas, fase de *teamfight* e fim de jogo⁸¹.

⁸⁰ O poder de cura está relacionado a dar HP para o aliado; o poder de escudo está relacionado a dar um tipo de proteção ao aliado que impede que este perca HP; e o poder de inabilitar está relacionado com causar algum tipo de dano ao oponente que o atrapalhe durante o jogo, retirando algumas de suas funções por um determinado período de tempo.

⁸¹ Aqui, essas fases foram traduzidas para melhor entendimento da leitura do trabalho, porém pode-se usar o nome original trazido por Ferrari (2013): a fase de abertura podendo ser chamada de fase

3.2.1 Fase de *draft*

A fase de *draft*, também chamada de *pick* e *ban* (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b), acontece antes do jogo propriamente dito. Ela é considerada uma das fases mais importantes e mais estratégicas, visto que um jogo pode ser perdido, caso não haja uma escolha eficaz de campeões (FERRARI, 2013; SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b). Em formatos de campeonato e em partidas ranqueadas, divide-se em duas partes: banimentos e a seleção assimétrica dos campeões⁸² (LLORENS, 2017; MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019).

Os banimentos se dão antes do início da seleção dos campeões propriamente dita. Nessa seção, cada equipe escolhe cinco campeão que vão retirar completamente do jogo, ou seja, nenhum dos dez jogadores poderá utilizar esses campeões durante a partida. Os campeões são escolhidos de acordo com a estratégia da equipe, de acordo com a habilidade de cada campeão específico (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b). Esse processo vai e volta entre as equipes até completar totalmente os dez banimentos totais⁸³ (FERRARI, 2013).

Depois que a fase de banimento se encerra, ocorre a seleção assimétrica de campeões. Assim, por exemplo, a equipe A escolhe o primeiro campeão; em seguida, a equipe B escolhe dois campeões antes da seleção voltar para a equipe A. Assim, quem escolhe por segundo consegue retomar a vantagem (FERRARI, 2013). Os jogadores tem, atualmente, mais de 140 opções de campeões que eles podem escolher — dos que não foram banidos na fase de *bans*. Além disso, não pode repetir campeão em uma mesma partida (HINNANT, 2013).

Por exemplo, na figura 20 abaixo, pode-se ver uma fase de *draft* de um jogo entre a *Fnatic* (em laranja, à esquerda) e a *Cloud9* (em azul, à direita). Pode-se ver, em sequência, os cinco personagens escolhidos para cada jogador, representados

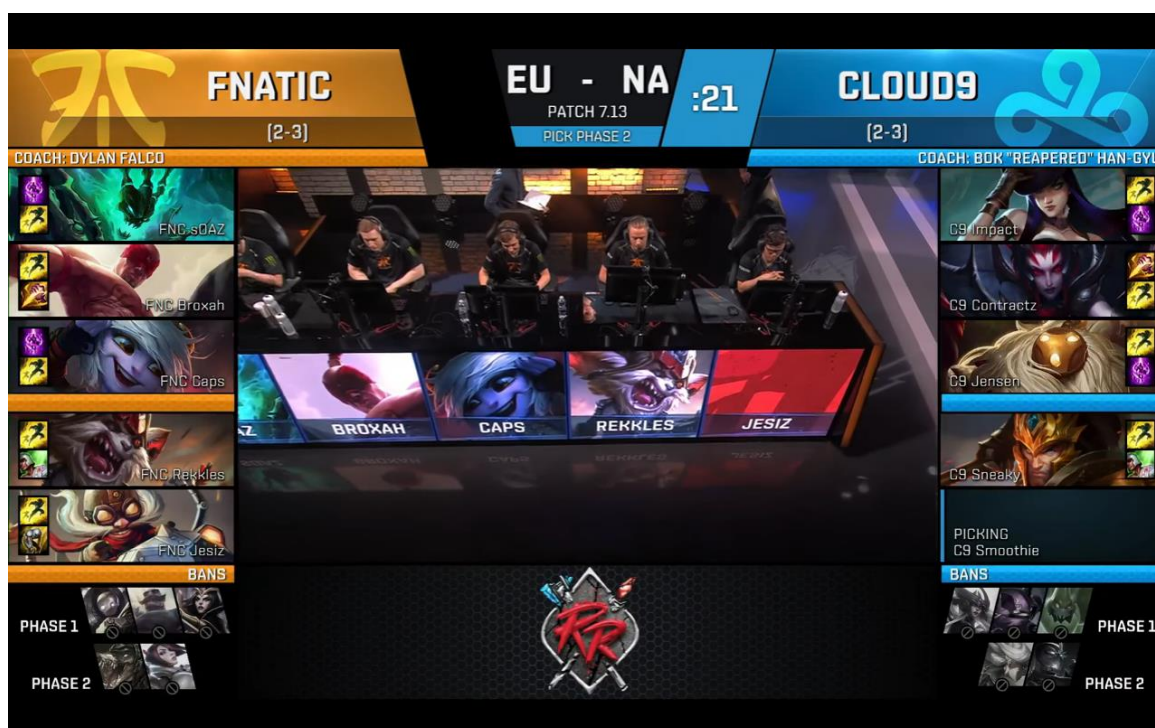
de *opening*, a fase de rotas podendo ser chamada de fase de *laning* e o fim de jogo podendo ser chamado de *endgame*, visto que essas expressões, apesar de estrangeiras, também são usadas no Brasil.

⁸² Como aqui estamos falando das partidas oficiais, existe a fase de banimentos. Porém, existem também as chamadas partidas casuais em que a fase de *draft* é composta somente pela seleção de campeões.

⁸³ Por seu trabalho ser de 2013, Ferrari (2013) traz que há seis banimentos no total, sendo três para cada equipe, porém a atualização 7.11 feita em 2017 adicionou mais dois banimentos para cada equipe, sendo dez no total. Eles se dividem duas fases de banimento: a primeira fase consiste em três banimentos para cada equipe (seis no total), seguida da escolha de três campeões para cada equipe, e assim seguida da segunda fase de banimentos, consistindo em mais três banimentos para cada equipe (quatro no total, somando dez).

pelas imagens no retângulo, com o nome do jogador no canto direito de cada retângulo. Logo abaixo, há a sessão de “*bans*”, divididos em fase 1 e em fase 2. Cada equipe realizou cinco bans e, no exemplo citado, espera-se somente a escolha do campeão pelo “*C9 Smoothie*”, como mostrado pela falta de um personagem (pode-se ver a palavra “*picking*”, do inglês, “escolhendo”).

FIGURA 20 – FASE DE DRAFT



FONTE: MACABASCO, 2017⁸⁴.

3.2.2 Fase de abertura

É a fase mais curta do jogo, durando apenas dois minutos. Corresponde ao início do jogo, e termina quando a primeira onda de *minions*, tanto aliados quanto inimigos, se encontram em suas respectivas rotas. Esses *minions* começam a surgir do *nexus* de suas bases ao que o jogo dá um minuto e trinta segundos, e demoram cerca de trinta segundos para chegarem no meio de cada rota (FERRARI, 2013).

Nessa fase, os jogadores devem realizar a compra inicial na loja da partida (FIGURA 21), que só pode ser feita dentro da base (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b).

⁸⁴ Figura disponível em: <<https://mobalytics.gg/blog/picks-bans-guide/>>. Acesso em 28 out. 2019

Essa compra é feita com o ouro disponível no jogo (inicia-se com 500 de ouro). Compra-se itens que podem focar em características ofensivas (dar dano no oponente), defensivas (diminuir o dano recebido), resistência (relacionada ao tanto de tempo que a pessoa consegue ficar em uma rota, sem precisar voltar para restaurar vida), ou utilidade (com, por exemplo, as sentinelas, que são itens que permitem aumentar o campo de visão que um time tem do mapa) (FERRARI, 2013). Cada campeão pode ter até seis itens equipados (DOAN et al., 2017), mas nessa fase ainda não se tem dinheiro suficiente para isso.

FIGURA 21 – LOJA



FONTE: MACABASCO, 2017⁸⁵.

Após a compra inicial, antes dos campeões irem para as rotas, pode-se focar em defender a própria selva ou invadir a do oponente — pois mesmo que a selva seja uma região neutra, configura-se que a selva mais próxima da base seja “pertencente” à equipe. Caso escolha-se a primeira opção, normalmente cada jogador fica nas entradas da selva do próprio time. Depois de um minuto e quarenta segundos, essa fase de defesa se encerra, e os jogadores vão para suas respectivas rotas.

⁸⁵ Figura disponível em: <<https://mobalytics.gg/blog/picks-bans-guide/>>. Acesso em 28 out. 2019

Caso escolha-se invadir, com o objetivo de se ter uma vantagem, deve-se levar em conta que é uma decisão de alto risco. Isso ocorre porque o *first blood*, nome dado a primeira eliminação feita na partida, dá ouro bônus para quem o faz, o que dá uma pequena vantagem na fase seguinte. Essas batalhas, porém, não são normalmente fatais, já que o poder de ataque nesta fase é baixo (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019). Silva e Chaimowicz (2017b) nomeiam essas batalhas como *level 1 teamfight*, pois são feitas com os campeões no nível 1.

3.2.3 Fase de rotas

Após a fase de abertura, os times se separam e vão para suas rotas específicas. É necessário que haja ao menos um campeão em cada rota, visto que é ele que cuidará para que as torres não sejam derrubadas pelos *minions* adversários, ou até os próprios campeões da outra equipe (FERRARI, 2013). Com o *top laner* na rota superior e o *mid laner* na rota do meio, a rota inferior é a única que possui dois campeões, enquanto o *jungler* circula pelo mapa (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019).

A maior parte da estratégia se desenvolve em torno de um elemento: ouro. Com esse ouro, o jogador poderá comprar itens da loja para fortificar o campeão e reforçar suas habilidades (SILVA et al., 2016). Pode-se obtê-lo de diversas maneiras: *farmando*, eliminando estruturas ou eliminando inimigos. Ou seja, o foco principal é coletar recursos — ouro — para poder melhorar seus campeões e ganhar vantagem com os itens (HINNANT, 2013; MCTEE, 2014; SILVA et al., 2016), que permitem os jogadores a especializar e customizar as habilidades do campeão durante a partida (HINNANT, 2013).

Na rota, o objetivo primário é *farmar* (FERRARI, 2013; MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019). *Farmar* vem do verbo “*to farm*” em inglês, que significa “cultivar”. No jogo, *farmar* é o ato de conseguir pontos de experiência e ouro através dos *minions* (ROBERTSON, 2015), dando neles o último golpe (HOOK, 2016). Apesar dos jogadores ganharem ouro passivamente conforme o tempo passado do jogo, dar o último golpe nos *minions* garante um ouro extra ao jogador que o fez (FERRARI, 2013).

A quantidade de “últimos golpes”, também chamada de *last hit*, é chamada de *creep score* (CS), e fica visível para todo mundo do jogo (FERRARI, 2013;

MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019). Inclusive, se no *StarCraft* um modo de se ver a habilidade do jogador é o APM (MCTEE, 2014), no LoL é o CS, principalmente para os *mid laners*, *top laners* e os ADC. O CS dá uma ideia geral do quão bem um jogador está performando na rota (FERRARI, 2013) e espera-se dos melhores jogadores que eles sejam bons no *last hit* (MCTEE, 2014).

Conseguir otimizar o CS é um dos mais básicos, porém um dos mais difíceis objetivos, visto que depende não somente de habilidade manual, mas de estratégia para pensar na ordem de ataque. Para Ferrari (2013), eliminar outros campeões é algo simples — basta constantemente se atacar e, em uma hora, utilizar as habilidades do campeão. Porém conseguir aumentar o CS requer tempo e foco (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019), visto que deve-se esperar até o último momento para atacar o *minion* que esteja com pouca vida. Para o Ferrari (2013), essas ondas de *minion* são como quebra-cabeças, com o objetivo de se conseguir todo o ouro que essa onda representa.

Durante a fase de rotas, enquanto *farmam*, os jogadores precisam decidir se entrarão em batalhas contra outros jogadores ou não. Porém, enquanto eles *farmam*, eles vão tirando dano dos outros campeões adversários, com habilidades e ataques. Assim, um jogador pode investir contra outro, com o duelo tendendo a envolver “todas as habilidades ativas do campeão. Eles tentam desviar dos ataques unidirecionais, prender os oponentes no lugar para combinação de ataques, diminuir o dano através de escudo, ou fugir, indo para as *brushes*⁸⁶ ou para as torres” (FERRARI, 2013, p. 10).

Matar os campeões é algo importante porque, ao contrário dos *minions*, não é só quem realiza o último golpe que consegue ouro — todos os jogadores da equipe que contribuírem para eliminar o campeão também adquirem, porém em quantidade menor, e ganham também “assistência” (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019). Tanto que, além do CS, outra forma de se ver o desempenho de um jogador durante o jogo é o KDA (*kill, death, assistance*; eliminações, mortes e assistência), em que soma-se o número de eliminações e assistências feitas pelo jogador, dividindo-as número de mortes (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019).

⁸⁶ As *brushes* são as moitas, espalhadas pelo mapa, em que, caso um campeão a adentre, ele fica invisível para os campeões inimigos que estão fora da *brush*. Isso pode ser usado para montar ataques ou fugir.

Assim, a coleta do ouro acaba sendo complicada, porque mistura posicionamento com controle de ataque. Um mal posicionamento no mapa pode levar a uma eliminação, que é quando seu campeão é derrotado, através principalmente de *ganks*⁸⁷. Ser eliminado acaba sendo algo negativo pois, além de dar ouro ao inimigo, o jogador recebe uma punição de tempo, em que ele deve esperar um certo período para voltar a jogar. Quanto mais tempo de jogo, mais tempo a punição dura (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b) — nos primeiros minutos de partida, costuma durar menos de dez segundos; depois dos trinta minutos de partida, um campeão morto pode levar mais de um minuto para voltar ao jogo.

Além disso, estar perto dos *minions* quando estes morrem, e eliminar campeões, dão pontos de experiência. Esses pontos são acumulados e, quando se tem experiência o suficiente, esse campeão pode aumentar seu nível — ou também falado como “*upar*”. No LoL, um campeão sempre começa a partida no nível 1, podendo desenvolver o campeão até o nível 18. Aumentar o nível permite que o personagem ganhe “dureza” — ou seja, fica mais difícil de elimina-lo —, e também permite que o jogador possa melhorar as habilidades do campeão (SILVA et al., 2016; (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017a).

A fase de rotas dura, para Hook (2016), aproximadamente os primeiro 12 níveis do personagem, o que Ferrari (2013) coloca como em torno de quinze minutos, porém isso varia de jogo para jogo.

3.2.4 Fase de *teamfights*

A fase de rotas termina quando as primeiras torres começam a cair e, consequentemente, as rotas começam a se “alongar” — visto que os times que perdem as torres, perdem junto o controle do mapa, permitindo que a equipe adversária tenha mais liberdade de circulação no mapa (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019). Além disso, outra característica citada por Ferrari (2013), que mostra esse fim, é quando o ADC termina um de seus itens maiores. Portanto, o ouro obtido durante a fase de rotas se torna peça principal durante a fase de *teamfights*, ou lutas

⁸⁷ Ganks são ataques surpresas, normalmente vindo do *jungler*, em que o campeão é morto por um outro que não estava em combate com este antes (SILVA e CHAIMOWICZ, 2017b).

em equipe, visto que quem consegue os itens mais fortes primeiro, tem vantagem (FERRARI, 2013).

As lutas se tornam em time, sendo a coordenação algo crucial (FERRARI, 2013; MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019). Nessa parte do jogo, os times procuram enfraquecer o inimigo, e puxar as rotas — destruindo as torres — em direção a base inimiga (SILVA et al., 2016).

Para Ferrari (2013):

A fase de *teamfights* pode parecer idêntica a fase de rotas. Os *minions* ainda surgem das bases, e ainda é preciso impedi-los de se aproximar muito das torres. Os objetivos neutros ainda surgem na selva em intervalos regulares, e alguém ainda deve eliminá-los. A maior diferença entre as duas fases é que nenhum jogador é “dono” da rota nesse momento. Os grupos ficam juntos para conseguir os objetivos do mapa ou invadir a selva inimiga, fazer pressão em rotas diferentes [...]. Assim como o nome dessa fase, é nesse ponto em que as batalhas em grupo se tornam comuns. (FERRARI, 2013, p. 13).

O objetivo principal dessas *teamfights* é eliminar os campeões que dão mais dano — normalmente o ADC e o *mid laner* —, já que estes geralmente possuem menos itens de defesa (FERRARI, 2013). Procura-se os campeões com melhores itens do time adversário e elimina-os antes. Pensando-se em eliminar o maior número de oponentes possíveis, — por conta da punição de tempo —, o objetivo após a *teamfight* é conseguir uma visão do mapa e dos grandes objetivos, principalmente o *Baron*, visto que ele é o objetivo neutro que dá a maior vantagem do jogo e que, durante essa fase, pode até levar à decisão da partida (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019).

Para Ferrari (2013), as *teamfights* colocam a habilidade motora em jogo e é neste instante que uma grande incerteza se manifesta. Mesmo que uma equipe esteja na frente — em questão de ouro e itens —, uma derrota em uma única *teamfight* é o suficiente para trazer o cenário de fim de jogo, como será visto a seguir.

3.2.5 Fim de jogo

O fim de jogo é a ultima fase. O objetivo das batalhas em time é eliminar o maior número possível de oponentes, minimizando as perdas da própria equipe, caracterizando uma *teamfight* eficiente quando se há superioridade numérica.

Assim, como o período de renascimento aumenta com o tempo de jogo, os vitoriosos tem um tempo para conseguir os objetivos, como o *Baron*, e destruir as construções do mapa, conseguindo acesso à base inimiga (FERRARI, 2013; MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019).

A fase final do jogo acontece quando a base de um dos times fica diretamente ameaçada (FERRARI, 2013), normalmente quando as torres de entrada da base são destruídas, tornando o *nexus* (FIGURA 22) vulnerável (FERRARI, 2013), pois obriga à equipe a compensar na defesa de sua base. O jogo acaba quando um dos times destrói o *nexus* inimigo (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019), exemplificado na figura abaixo — pode-se ver o *nexus* logo atrás de duas torres. Assim, nessa fase, a equipe que está na frente tenta puxar as rotas para chegar ao *nexus*, enquanto a que está perdendo busca defender sua base (DOAN et al., 2017).

FIGURA 22 – NEXUS DA EQUIPE VERMELHA



FONTE: LOLESPORTS, sem data⁸⁸.

3.3 GOOD GAME, HAVE FUN: A PROFISSIONALIZAÇÃO DO LOL

A *Riot Games* usou da característica competitiva do jogo para criar e organizar campeonatos, o que atraiu milhares de jogadores, fazendo a comunidade crescer (GOETOMO, 2016). A empresa acaba sendo, para Llorens (2017), como a peça central para a transformação do LoL como um *esport* mundial. A *Riot* construiu

⁸⁸ Figura disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/summoners-rift/>>. Acesso em 02 nov. 2019

uma estrutura competitiva em torno do *League of Legends*, o que foi extremamente importante para a promoção da competição dentro do jogo. A forma da execução dos eventos e a transmissão destes são dois dos grandes responsáveis pelo sucesso do LoL, pelo grande alcance das *streams* dos campeonatos, feitas principalmente na *Twitch.tv* e no *Youtube* (LLORENS, 2017).

O maior e principal evento do LoL é o Campeonato Mundial de *League of Legends*, o *League of Legends Worlds Championship*, mais conhecido como *Worlds*. O campeonato ocorre em cinco semanas, geralmente em setembro, outubro ou novembro, colocando em competição os dezesseis (16) melhores times do mundo (HINNANT, 2013; SUN, 2017). O *Worlds* foi feito com a intenção de atrair mais jogadores, assim implementou-se um modelo parecido com os de esportes tradicionais (YAKOBI, 2014).

A primeira temporada competitiva do *Worlds* foi feita em 2011, com o campeonato acontecendo em junho, como um evento adicional na *Dreamhack Summer*, em Jonkoping na Suécia (YAKOBI, 2014). Essa temporada, em contraste aos dias atuais, não foi totalmente organizada pela *Riot Games*. Para a realização do *Worlds* de 2011, houve uma parceria com a ESL e a MLG (YAKOBI, 2014; GOETOMO, 2016). Nesse ano, oito times — três da América do Norte, três da Europa e dois do sudeste Asiático — foram selecionados para o torneio, através do sistema de ranqueamento — os melhores times dos maiores elos foram escolhidos —, com a China e a Coreia do Sul não sendo incluídas (HINNANT, 2013).

O sistema de ranqueamento é uma função do jogo que permite uma classificação dos jogadores de acordo com o nível de habilidade⁸⁹. Ou seja, é através desse modo de jogo que os jogadores são colocados em uma posição em comparação com outros *gamers* através dos elos (ROBERTSON, 2015). Robertson (2015) traz em seu artigo os elos Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante e Desafiante, porém atualmente, existem nove elos (FIGURA 23) no total. Do menor para o maior, são eles: Ferro (*iron*), Bronze, Prata (*silver*), Ouro (*gold*), Platina (*platinum*), Diamante (*diamond*), Mestre (*master*), Grande-mestre (*grandmaster*) e Desafiante (*challenger*) — o Ferro é o menor elo, enquanto o Desafiante é o maior.

⁸⁹ O sistema ranqueado só é liberado quando a conta do jogador chega ao nível trinta (30) — nível este que é adquirido através de experiência dadas nas partidas jogadas. Antes disso, só é permitido ao jogador entrar em partidas casuais (CAUDILL, 2015).

Cada elo é dividido em cinco divisões (I, II, III, IV, e V, sendo que a I é a maior, e a V é a menor da divisão).

FIGURA 23 – ELOS



FONTE: LOLESPORTS, sem data⁹⁰.

No início de cada temporada, o jogador deve realizar os jogos de posicionamento do *ranking*. Isso é feito através de dez partidas seguidas, com o número de vitórias determinando o elo em que o jogador se posicionará. Caso o jogador já tenha um *ranking* na temporada anterior, esse ranqueamento é feito pelo resultado das dez partidas somado ao ranqueamento da temporada anterior. Caso o jogador não tenha um *ranking*, ele é feito somente pelas dez partidas (ROBERTSON, 2015).

Como exemplo, caso após as partidas de posicionamento, um jogador tenha sido ranqueado como Bronze II, seu próximo objetivo é o Bronze I. Através de partidas ranqueadas, o jogador deve acumular *league points* (LP), que são os pontos de liga, ganhados a cada vitória. Assim, quando se acumula 100 LP, o jogador que está no Bronze II pode subir para Bronze I, desde que ganhe uma “melhor de três” (MD3) — ou seja, em três partidas, o jogador deve vencer no mínimo duas (ROBERTSON, 2015). Se esse jogador está no Bronze I, seu próximo elo é o Prata V. Porém, ao contrário de partidas de mudança de divisão, as partidas de mudança de elo consistem em melhores de cinco (MD5) — tem-se cinco chances para vencer no mínimo três partidas (ROBERTSON, 2015).

Esse sistema mantém-se até hoje, porém não é mais utilizado para a classificação para o *Worlds*, como foi feito em 2011. Por exemplo, na segunda temporada, os times viajavam para diferentes países, conseguindo pontos durante o período competitivo até o *Worlds* acontecer. Resumindo, os jogadores acumulavam

⁹⁰ Figura disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/League_system>. Acesso em 02 nov. 2019.

“pontos de circuito” — *circuit points* (CP) —, que eram como um sistema improvisado de ligas, durante esses jogos realizados em diversos países. Através do CP, a *Riot* identificava os melhores times e, na conclusão de cada temporada, convidava-os para participar do *Worlds* (GOETOMO, 2016).

A segunda temporada do LoL representou o crescimento do jogo, quando a *Riot Games* começou a investir no aumento das estruturas do jogo profissional competitivo. Apesar disso, a temporada de 2012 ainda teve a assistência de outras organizações. Porém, foi nesse ano que a *Riot* se expandiu, com a criação de seis consultórios internacionais, e a formação de três novas ligas continentais: a GPL (*Garena Premier League*), OPL (*Oceanic Pro League*) e a ONG (*OnGameNet Champions*) (YAKOBI, 2014), pertencentes ao Sudeste Asiático, à Oceania e à Coreia do Sul, respectivamente.

Em 2013, porém, os torneios passaram por uma mudança drástica em sua estrutura, com a *Riot* criando sua própria série de ligas competitivas, separadas de acordo com a região geográfica, em que cada região compete pelo seu lugar no *Worlds* (HINNANT, 2013). Essa liga foi criada em 2013, nomeada como *League Championship Series* (LCS), uma liga profissional de LoL (GOETOMO, 2016) que define as regras do jogo profissional (BAYLISS, 2016).

A LCS é dividida em ligas, sendo as principais a EU LCS (*Europe League of Legends Championship Series*), a NA LCS (*North America League of Legends Championship Series*), a LCK (*LoL Champions Korea*), LPL (*The Tencent LoL Pro League*) e a LMS (*League of Legends Master Series*) (SUN, 2017), conforme quadro 6. Porém, a LCK, a LPL e a LMS não são oficiais da LCS, e sim ligas independentes com parceria com a *Riot*, que determinam os classificados para o *Worlds* (HINNANT, 2013).

QUADRO 6 – PRINCIPAIS LIGAS

Nome da Liga	Sigla	Região
Europe League of Legends Championship Series	EU LCS	Europa
North America League of Legends Championship	NA LCS	América do Norte
LoL Champions Korea	LCK	Coreia do Sul
The Tencent LoL Pro League	LPL	China
League of Legends Master Series	LMS	Taiwan, Hong Kong e Macau

FONTE: A autora (2019).

Além dessas, há a *Challenger Series* — a liga dos times que estão ranqueados como Desafiantes no sistema citado anteriormente, considerados semiprofissionais por Hinnant (2013) —, outras ligas nacionais e regionais em conjunto com a *Riot*, como a “LoL *División de Honor*” na Espanha; a “ESL *Meisterschaft*” na Alemanha; a “LoL *Challenge France*” na França, e a “Copa Latinoamérica”, na América do Sul. Além desses, a *Riot* promove eventos globais como o *Worlds*, o *Mid-Season Invitational* (MSI) e os eventos da *All-Star* (Llorens, 2017). Esses, juntos dos campeonatos promovidos dentro das principais ligas, são os torneios considerados profissionais por Sun (2017).

Cada temporada do jogo é dividida em duas divisões para as ligas regulares — a divisão de primavera, e a divisão de verão —, com *playoffs* — jogos eliminatórios — em ambas, séries de promoção e os jogos da divisão, durando aproximadamente onze semanas, com quatro semanas adicionais para os jogos de promoção e os eliminatórios (BAYLISS, 2016). As duas divisões resultam no *Worlds* em que os times competem para ganhar a *Summoner's Cup* (FIGURA 24), o maior prêmio dado a qualquer time profissional de LoL (WHAN TONG, 2017).

FIGURA 24 – SUMMONER'S CUP



FONTE: LOLESPORTS, sem data⁹¹.

⁹¹ Figura disponível em: <https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/League_system>. Acesso em 02 nov. 2019.

O *Worlds* acontece quando é outono nos Estados Unidos, após a divisão de verão (LLORENS, 2017). Tipicamente, de acordo com Whan Tong (2017), os times podem qualificar para o campeonato de três maneiras: (i) vencendo a divisão de verão nos jogos eliminatórios da sua liga — caso o time vença a de primavera, ele é classificado para a MSI, uma competição que ocorre no meio do ano e, caso vença a de verão, é qualificado para o *Worlds* —; (ii) acumulando pontos durante as duas divisões, ficando em primeiro na sua liga através dos jogos de divisão — em que se joga “melhores de dois” ou “melhores de três” contra os times da mesma região, resultando em um ranking dentro da liga; ou (iii) através das qualificatórias regionais.

Já os jogos de promoção dentro das ligas são relacionados com o resultado ao fim de cada divisão. Os times no fim do *ranking* da divisão — de primavera ou verão, visto que o ranking reseta ao início de uma nova divisão —, ou seja, com menos pontos, podem ser rebaixados ao elo Desafiante (WHAN TONG, 2017), o que resulta nos times tendo que batalhar para manter seus lugares dentro das ligas profissionais. Os últimos colocados necessitam competir contra os times do Elo Desafiante, dando a oportunidade destes serem promovidos para as ligas principais (HINNANT, 2013). Ou seja, as equipes são eliminados das ligas principais se não manterem um alto nível de jogo (BAYLISS, 2016).

Por exemplo, Goetomo (2016) cita a LCK em seu trabalho. A primeira liga na Coreia iniciou-se sob o nome de *Olympus Champions Winter 2012-2013*. Em 2012, ela foi estabelecida como *LoL Champions Korea*, organizada pela *OnGameNet* — um dos canais responsáveis pela transmissão de torneios de jogos. O formato se resume da seguinte forma: cada equipe da LCK (dez, no total), joga MD3 contra todos os outros times dentro de uma temporada, duas vezes. Ao final dessa temporada, as cinco equipes com maior pontuação são inscritas nos jogos eliminatórios, cujo vencedor ganha uma vaga ou para o *Worlds*, ou para o MSI — depende se for, respectivamente, a temporada de verão ou de primavera.

As equipes que ficam em nono e décimo lugar dessa colocação podem ser rebaixadas; elas competem pelo seu lugar contra as duas principais equipes do Desafiante pela permanência no LCK (GOETOMO, 2016). Além disso, há os jogos regionais, entre os seis primeiros colocados (desconsiderando quem ficou em primeiro na divisão, visto que esta equipe é classificada automaticamente para o *Worlds*, e quem foi classificado pelas eliminatórias), para classificar para a fase de grupos do *Worlds*.

Sun (2017) classifica os jogadores de LoL em três tipos: os jogadores “no geral”, os *streamers* e os profissionais. O jogador “no geral” são aqueles que jogam por lazer e diversão, e normalmente são os que dão visualização aos outros dois tipos de *gamers* (BOREN, 2016). No caso dos *streamers*, são aqueles que fazem *stream* e comentários de seus jogos, permitindo com que outras pessoas assistam. Eles podem ser profissionais ou não. No caso dos profissionais, a *stream* acaba sendo um dos passos para o estabelecimento de uma relação com a comunidade, e também para estabelecer seu *status* como celebridade (HINNANT, 2013).

Para Bayliss (2016), o jogo profissional dentro do *League of Legends* envolve seis fatores principais: patrocinadores, a *Riot Games*, a LCS⁹², organizadores e times, os jogadores profissionais e os sites de *streaming*, sendo que desses, três especificamente tratam dos jogadores: times, *streaming* e a LCS (BAYLISS, 2016). A LCS é a cena profissional do *League of Legends* de acordo com Hinnant (2013), visto que a entrada para as ligas principais significa que o jogador virou profissional dentro da comunidade do LoL. Além disso, todos os jogadores profissionais de LoL participam de torneios e recebem um salário mínimo da LCS (BAYLISS, 2016). O jogador profissional acaba sendo aquele que possui muita habilidade e se destaca da comunidade geral, pois deve-se lembrar que a comunidade de jogadores é tanto casual quanto profissional (DOAN et al., 2017).

Os campeonatos principais desse cenário acabam sendo definidos como as competições dentro das ligas e o *Worlds*, e o jogador profissional definido como aquele que é especializado: jogam somente um jogo e em uma única função nos times profissionais de *esports* (LLORENS, 2017; MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2018). No caso do *League of Legends*, pode-se exemplificar isso quando os jogadores se especializam no próprio jogo e em rotas específicas. A habilidade adquirida dentro do *League of Legends* é especializada, não sendo fácil transferi-la para outro jogo; ou seja, ela não se traduz para jogos similares como DotA 2, ou o contrário. Assim, para entrar no nível competitivo, é necessário treino (BAYLISS, 2016). O LoL é um jogo complexo, em que diversas horas são necessárias e investidas para aperfeiçoar as habilidades (HINNANT, 2013) e, além disso, não são só essas habilidades que decidem o resultado. Quanto maior o cenário competitivo,

⁹² Importante lembrar que a LCS aqui representa as ligas profissionais que são parceiras da Riot, também, e não somente a EU LCS e a NA LCS.

mais as capacidades individuais se tornam menos importantes, e mais a comunicação e as estratégias entre os membros se tornam principal (CAUDILL, 2015; DOAN et al., 2017).

Há muitos sistemas no LoL, como todas as características citadas no item 3.2, significando que há a possibilidade de criação de diversas estratégias e estilo de jogo. Ou seja, para se estar no cenário profissional é necessário um comando intelectual que englobe todas as mecânicas dentro do jogo: o campeão escolhido e suas capacidades, as habilidades dos jogadores da equipe, e a força do time adversário (HINNANT, 2013). Assim, torna-se necessário compreender cada campeão e todas suas individualidades (FERRARI, 2013; GOETOMO, 2016; LLORENS, 2017) — as habilidades, as passivas, os combos, a combinação de campeões, quais itens são bons para cada campeão e qual item deve-se fazer para vencer um campeão do time oposto (HINNANT, 2013).

Importante frisar também que, a cada duas semanas, o LoL é atualizado (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019), após um teste interno complexo (FERRARI, 2013). Essas atualizações são normalmente feitas em mudanças dos campeões — ou no balanceamento destes, quando um campeão está muito forte e alterou o equilíbrio do jogo (FERRARI, 2013), para encorajar as pessoas a usarem um campeão que foi deixado de lado, ou até para introduzir novos campeões. Essas mudanças são anunciadas em publicações no *website* do jogo (MORA-CANTALLOPS e SICILIA, 2019), moldando-o para uma diversidade e complexidade baseado no *feedback* dos jogadores e nas informações encontrada pelos analistas de dados da empresa (FERRARI, 2013; HOOK, 2016). Ou seja, a cada temporada nova, o *metagame* muda, o que faz com que todas as estratégias mudem, também, dificultando ainda mais a manutenção no nível profissional.

A profissionalização do LoL acaba sendo, então, quando um jogador pode, se ele possuir habilidade para isso, utilizar de seu nível de jogo como sua fonte principal de dinheiro (HINNANT, 2013). Para isso, este jogador deve se manter no alto nível. Caudill (2015) traz o exemplo do jogador Soren “Bjergsen” Bjerg, um garoto que em 2015, com 19 anos, começou a jogar na *Team Solo Mid* (TSM). O autor diz que, mesmo que ele tenha conseguido o “sonho” de ter virado profissional, Bjergsen sempre precisa estar ganhando e mantendo sua posição o mais alto possível — o alto nível isso acaba sendo não só seu trabalho, mas a vida de todos seus colegas de equipe.

O jogador profissional, então, é aquele que se destaca por suas habilidades e acaba conseguindo subir no sistema ranqueado, ao ponto de entrar em uma liga profissional. Isso acontece através de uma especialização, em campeões e em funções dentro do jogo, fazendo com que esse jogador se torne um especialista. A partir disso, ele consegue se manter com um salário mínimo disponibilizado pela LCS, além de ter a oportunidade de ganhar dinheiro através dos prêmios das competições e *streaming* (HINNANT, 2013). Um dos motivos de isso ser possível é pela quantidade de pessoas que passaram a acompanhar os *esports* e o *League of Legends*, transformando esses jogadores em celebridades e permitindo que eles adquirissem esse *status*.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os *esports* datam do surgimento dos primeiros jogos, como o *Pong* em 1972, e outros que concomitaram com a explosão da popularidade dos jogos de fliperama (BOROWY e JIN, 2013). A rede de jogadores, que se desenvolvia em torno das arcadas e do ambiente das máquinas de jogos, fizeram com que as competições começassem a surgir e, assim, uma comunidade junto disso (DENANI, 2017).

Importante frisar a diferença ao que os jogos de *consoles* e de computadores pessoais começaram a se desenvolver, fazendo com que o jogo fosse, naquele momento, privado (DENANI, 2017). Assim, a comunidade se desenvolvia na internet e nos lugares dentro dela, como redes sociais, fóruns e comunidades. É essa internet que, inclusive, coloca a diferença entre o profissional e o jogador que joga por lazer (JENNY et al., 2018). Significativo pensar que, com a internet acessível e os computadores sendo comprados para o uso dentro das casas, as pessoas agora tinham tempo ilimitado para jogar.

Apesar disso ter acontecido no final dos anos 1990, foi esse cenário que o LoL encontrou ao ser lançado em 2009, ainda mais marcante pelo jogo ter sido formado de um gênero gerado pela própria comunidade (FERRARI, 2013). O *League of Legends* se expande com o aumento do acesso à internet, com o ambiente virtual permitindo com que esse jogo multijogadores pudesse se desenvolver e se destacar no cenário dos jogos eletrônicos.

O jogo profissional do LoL surge disso, com um sistema de ligas como a LCS transformando o jogo competitivo (HINNANT, 2013). A diferença entre o jogador profissional e o casual vem a ser que, todas as características citadas durante o trabalho, acabam muitas vezes não tendo tanta relevância ao jogador casual. Porém, quanto mais se sobe de elo, mais o conhecimento sobre os campeões, a necessidade de saber *farmar*, de eliminar objetivos neutros, de realizar uma boa fase de *draft*, entre outros, se acentua.

Não só isso, o jogador se especializa. Com as cinco funções dadas aos campeões — *top laner*, *mid laner*, suporte, ADC e *jungler* —, o jogador dentro do time profissional se fixa a uma função, aprendendo a jogar com todos os campeões possíveis, pensando-se nela. Não só isso, mas o conhecimento sobre os itens das lojas e como compra-los durante o jogo acaba sendo extremamente necessário

durante essas partidas. É uma grande gama de informações que, para jogadores casuais, pode ser opressivo, mas que são parte do dia-a-dia para o profissional (HINNANT, 2013).

Portanto, com essa revisão de literatura, percebe-se que os autores colocam que a profissionalização do LoL se dá por dois fatores: a especialização do *gamer* e o sistema de campeonato da *Riot Games*, que disponibiliza ligas profissionais e salários. Ao mesmo tempo, porém, percebe-se um problema dentro desse sistema, relacionado ao próprio *esport*: por ser uma indústria nova e ainda em desenvolvimento (JENNY et al., 2018), não se sabe por quanto tempo o LoL permanecerá como um dos principais elementos do *esport* (HINNANT, 2013) e consequentemente, não se sabe por quanto tempo a Riot Games manterá esse sistema complexo de competição.

O que se pode fazer é continuar explorando não só esse jogo, como o próprio *esport*. Apesar da indústria mutável, sabe-se que jogos como CS mantem-se no topo por vinte anos, e o LoL completou, durante a realização deste trabalho, dez anos, com nove temporadas competitivas. Com a indústria ainda em desenvolvimento (DENANI, 2017), e seu crescimento ainda constante (JENNY et al., 2018), os estudos sobre o assunto se tornam essenciais, principalmente na Educação Física, em que percebe-se que se sabe pouco sobre as exigências físicas e mentais dos *esports* e como tratar as lesões desses jogadores (DIFRANCISCO-DONOGHUE et al., 2019).

REFERÊNCIAS

About CPL. Disponível em: <http://thecpl.com/about-cpl/>. Acesso em: 09 ago. 2019.

About IESF. Disponível em: <https://www.ie-sf.org/iesf/>. Acesso em: 19 mai. 2019.

About us. Disponível em: <https://www.atari.com/about-us/>. Acesso em: 18 mai. 2019.

BALTEZAREVIC, Radoslav; BALTEZAREVIC, Borivoje. THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE eSPORTS FORMATION. **FACTA UNIVERSITATIS Series Electronics and Energetics**, [S. l.], p. 137-149, jul. 2018.

BÁNYAI, F. et al. The psychology of esports: a systematic literature review. [s. l.], 2018. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.49A1D957&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 6 maio. 2019.

BAYLISS, H. A. Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players. **Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice**, [S. l.], v. 22, p. 360-407, jun. 2016.

BOREN, J. K. **Playing God: An Analysis of Video Game Religion**. 2014. Tese (Senior Thesis) - Claremont Colleges, [S. l.], 2016.

BOROWY, M.; JIN, D. Y. Pioneering eSport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests. [s. l.], 2013.

BORRIES, F. V et al. **Space Time Play – Computer Games, Architecture and Urbanism**: the next level. 495 pages. Berlim: Birkhauser Architecture, 2006.

BRAUER, J. T.; WAMBEKE-LONG, J. H. V. **Approaching growth in esports. Worcester Polytechnic Institute**, [S. l.], jan. 2014.

BURROUGHS, B.; RAMA, P. The eSports Trojan Horse: Twitch and Streaming Futures. [s. l.], 2015. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.DC0BD7A5&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 15 abr. 2019.

BURK, D; L. OWNING E-SPORTS: PROPRIETARY RIGHTS IN PROFESSIONAL COMPUTER GAMING. **University of Pennsylvania Law Review**, [S. l.], v. 161, n. 6, p. 1535-1678, 27 jan. 2014.

CAMPEONATO DE GAMES. **Explicando**. Netflix, 27 jun. 2018. Documentário.

CARBONIE, A.; GUO, Z.; CAHALANE, M. Positive Personal Development through eSports. [s. l.], 2018. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.AFC0EC82&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 19 maio. 2019.

CAUDILL, R. Altruism Online: An Ethnographic Exploration into League of Legends. **AHSS Summer Research**, [S. l.], 2015.

CRITZ, P. I. WPI eSports Feasibility Study. [s. l.], 2017. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbaseAN=edsbas.32720D94&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 6 ago. 2019.

DENANI, G. H. S. Starcraft 2 e eSports: o caso sul-coreano. **Revista Metamorfose**, [S. l.], v. 2, n. 1, p. 296-317, maio 2017.

DIFRANCISCO-DONOGHUE, J. et al. Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model. **BMJ Open Sport e Exercise Medicine**, [s. l.], v. 5, n. 1, p. e000467, 2019. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cmedmeAN=30792883&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 28 out. 2019.

DOAN, K. D.; HOANG, D. C.; HOANG, L. T. **Lag of Legends: The Effects of Latency on League of Legends Champion Abilities**. 2017. Monografia (Bacharel em Ciências) - Worcester Polytechnic Institute, [S. l.], 2017.

EDWARDS, T. **ESports: A Brief History | Gaming | ADANAI**. ADANAI. N.p., 30 Apr. 2013. Web. 14 Oct. 2013.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **Essential facts about the computer and video game industry**. Retrieved February 8, 2017. Disponível em: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_Final_Digital.pdf>. Acesso em: 31 jan. 2019.

ERZBERGER, T. **Which League of Legends World Championship finals was the best?** Não paginado. Disponível em: <http://www.espn.com/esports/story/_/id/25143635/ranking-league-legends-world-championship-finals> . Acesso em: 31 jan. 2019.

FAUST, K.; MEYER, J.; GRIFTHS, M. D. (2013). Competitive and professional gaming: Discussing potential benefits of scientific study. **International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning**, 3(1), 67–77.

FAVIE, C. J. III. **China Wins First Ever League of Legends World Championship**. Disponível em: <<https://www.mineski.net/news/china-wins-first-ever-league-of-legends-world-championship>>. Acesso em: 3 jan. 2019.

FERRARI, S. From Generative to Conventional Play: MOBA and League of Legends. **Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies**, 2013.

Fnatic. Disponível em: <<https://www.fnatic.com/>>. Acesso em: 4 jan. 2019.

FUNK, D. C.; PIZZO, A. D.; BAKER, B. J. eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. **Sport Management Review**, [s. l.], v. 21, n. 1, p. 7–13, 2018.

Get Involved. Disponível em: <<https://nacesports.org/get-involved/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** [s.l.] : Atlas, 2019. Disponível em:

<<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat03330ae&AN=fpr.000393620&lang=pt-br&site=eds-live>>. Acesso em: 3 jun. 2019.

GOETOMO, F. Esports in Korea: A study on League of Legends team performances on the share price of owning corporations. [s. l.], 2016.

GUTTMANN, A. **From Ritual to Record:** The Nature of Modern Sports. New York: Columbia University Press, 1978. (Ebook) E-ISBN 978-0-231-51707-2.

HAMARI, J.; SJÖBLOM, M. What is eSports and why do people watch it? **Internet Research**, [s. l.], v. 27, n. 2, p. 211–232, 2017.

HARDENSTEIN, T. S. “Skins” in the Game: Counter-Strike, Esports, and the Shady World of Online Gambling. **UNLV Gaming Law Journal**, [s. l.], n. 2, p. 117, 2017.

HEERE, B. Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. **Sport Management Review**, [s. l.], v. 21, n. 1, p. 21–24, 2018.

HINNANT, N. C. **Practicing Work, Perfecting Play: League of Legends and the Sentimental Education of ESports.** 2011. Tese (Mestrado em Artes) - Georgia State University, [S. l.], 2013.

HOLDEN, J.T.; KABURAKIS, A.; RODENBERG, R.M. Esports: Children, stimulants and video-gaming-induced inactivity. (2018). **Journal of Paediatrics and Child Health**, 54(8):830-831.

HOOK, B. M. Statistics in League of Legends: Analyzing Runes for Last-Hitting. [s. l.], 2016. Disponível em:

<<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.7845EED7&lang=pt-br&site=eds-live>>. Acesso em: 22 out. 2019.

HUK, T. The Social Context of the Benefits Achieved in eSport. **New Educational Review**, [s. l.], v. 55, p. 160–169, 2019.

HUTCHINS, B. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. **NEW MEDIA AND SOCIETY**, [s. l.], n. 6, p. 851, 2008.

Invictus Gaming. Disponível em: <https://LoL.gamepedia.com/Invictus_Gaming>. Acesso em 4 jan. 2019.

JENNY, S. E. et al. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. **Quest (00336297)**, [s. l.], v. 69, n. 1, p. 1–18, 2017.

JENNY, S. E. et al. eSports Venues: A New Sport Business Opportunity. **Journal of Applied Sport Management**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 34–49, 2018.

KIM, J. et al. The Proficiency-Congruency Dilemma: Virtual Team Design and Performance in Multiplayer Online Games. [s. l.], 2015. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsarx&AN=edsarx.1512.08321&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

KOLLAR, P. The past, presente and future of League of Legends studio Riot Games. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/9/13/12891656/the-past-present-and-future-of-league-of-legends-studio-riot-games>>. Acesso em: 05 mai. 2019.

KRIKKE, J. South Korea beats the world in broadband gaming. **IEE Computer Society**, 2003.

League of Legends. Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/what-is-LoL/>>. Acesso em: 4 fev. 2019.

LEAVITT, A.; KEEGAN, B. C.; CLARK, J. Ping to Win? Non-Verbal Communication and Team Performance in Competitive Online Multiplayer Games. **Human factors in computing systems**, [s. l.], p. 4337, 2016.

LLORENS, Mariona Rosell. Esport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. **Sport Ethics and Philosophy**, [S. l.], p. 1-13, abr. 2017.

LU, Z. From E-Heroine to E-Sports: The Development of Competitive Gaming in China. **International Journal of the History of Sport**, [S. l.], p. 1-21, ago. 2017.

MACEDO, T.; FILHO, O. A. Dos rios à tela de cristal líquido: o retorno do mito e a arquitetura da cultura convergente em League of Legends. **Fronteiras: estudos midiáticos**, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 231-247, ago. 2015.

MCTEE, M. E-Sports: More Than Just a Fad. [s. l.], 2017. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.B332F225&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 17 out. 2019.

Linha do tempo. Disponível em: <https://www.blizzard.com/pt-br/company/about/b20/timeline.html>. Acesso em: 19 jul. 2019.

MODERN SEOUL. **Incheon Football Stadium – The New Home of Incheon United**. Disponível em: <<https://modernseoul.org/2012/05/03/incheon-football-stadium-the-new-home-of-incheon-united/>>. Acesso em 4 jan. 2019.

MONTEIRO, R. **PC vs console: entenda as diferenças entre as duas plataformas**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2013/05/pc-vs-console-entenda-diferencas-entre-duas-plataformas-de-jogos.html>>. Acesso em: 02 mai. 2019.

MOORE, K. The Rise in College Esports Scholarships, 2017. Disponível em: <<https://esportsobserver.com/esports-scholarships/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M.-Á. MOBA games: A literature review. **Entertainment Computing**, [S. l.], v. 26, p. 128-138, maio 2018.

MORA-CANTALLOPS, M.; SICILIA, M.-Á. Team efficiency and network structure: The case of professional League of Legends. **Social Networks**, [s. l.], v. 58, p. 105–115, 2019.

Most watched games on twitch and on youtube. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/>>. Acesso em: 20 mai. 2019.

MULKERIN, T. eSports has a racism problem, 2016. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/the-esports-racism-problem-2016-5>. Acesso em: 17 out. 2019.

Números da temporada de 2018. Disponível em: <<https://br.lolesports.com/noticias/numeros-da-temporada-2018>>. Acesso em: 10 abr. 2019.

PIZZO, A. D. et al. eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. **Sport Marketing Quarterly**, [s. l.], v. 27, n. 2, p. 108–123, 2018. Disponível em: <http://search.ebscohost.com>.

REA, S. C. Chronotopes and Social Types in South Korean Digital Gaming. [s. l.], 2019.

ROBERTSON, C. Wandering the World without Leaving Your Chair: Crossing Borders Through eSports. [s. l.], 2015. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.31F93474&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 12 ago. 2019.

ROSELL LLORENS, M. eSport Gaming: The Rise of a New Sports Practice. **Sport, Ethics e Philosophy**, [s. l.], v. 11, n. 4, p. 464–476, 2017.

SAPIENZA, A. et al. Individual performance in team-based online games. [s. l.], 2018. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.F470D9A1&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 16 abr. 2019.

SILVA, M. P.; SILVA, V. do N.; CHAIMOWICZ, L. Dynamic difficulty adjustment on MOBA games. **Entertainment Computing**, [s. l.], v. 18, p. 103–123, 2017.

SILVA, V. do N.; CHAIMOWICZ, L. A. A tutor Agent for MOBA Games. [s. l.], 2017. Disponível em: <<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsarxe&AN=edsarx.1706.02832&lang=pt-bresite=eds-live>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

SILVA, V. do N.; CHAIMOWICZ, L. A. MOBA: a New Arena for Game AI. **ArXiv**, [S. l.], 30 maio 2017.

SOROKANICH, B. South Korean University Now Accepts Gamers as Student Athletes. Disponível em: <https://gizmodo.com/south-korean-university-now-accepts-gamers-as-student-a-1547111361>. Acesso em: 17 out. 2019.

SUGISHITA, K. **Campus Knowledge of eSports**. 2013. Tese (Mestrado em Gestão de Esporte e Entretenimento em Gestão de Esporte e Entretenimento) - University of South Carolina Upstate, [S. l.], 2015.

SUN, Y. Motivation To Play Esports: Case of League of Legends. [s. l.], 2017. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbase&AN=edsbas.3019F9C5&lang=pt-bresite=eds-live>. Acesso em: 2 nov. 2019.

PETRÓ, G. Servidor brasileiro de “League of Legends” entra no ar nesta terça. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2013/02/servidor-brasileiro-de-league-legends-entra-no-ar-nesta-terca.html>. Acesso em: 17 ago. 2019.

TAKEAKI WADA. History of Japanese Role-Playing Games. **Annals of Business Administrative Science**, [s. l.], v. 16, n. 3, p. 137–147, 2017. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bsue&AN=123595404&lang=pt-bresite=eds-live>. Acesso em: 22 abr. 2019.

The Evolution of eSports. Disponível em: <https://dotesports.com/news/the-evolution-of-esports-7693>. Acesso em: 06 mai. 2019.

The Faker Effect: Or why Faker is only the second most successful player in the world. Disponível em: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/the-faker-effect-or-why-faker-is-only-the-second-most-successful-player-in-the-w-6052>. Acesso em: 06 jun. 2019.

VERA, J. A. C. La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los e-sports. **CC BY-NC-ND 4.0**, [S. l.], p. 39-51, 23 mar. 2015.

Video streaming processing using fog computing. **2018 International Conference on Advanced Science and Engineering (ICOASE), Advanced Science and Engineering (ICOASE)**, 2018 International Conference on, [s. l.], p. 140, 2018. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edse&AN=edseee.8548869&lang=pt-bresite=eds-live>. Acesso em: 16 abr. 2019.

WAGNER, M. G. **On the scientific revelance of eSports**. Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006, Las Vegas, Nevada, USA, June 26-29, 2006.

We are Rioters. Disponível em: <https://www.riotgames.com/en/who-we-are/values>. Acesso em: 10 abr. 2019.

WELLER, C. A new eSports scholarship will award \$20,000 to student gamers. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/new-esports-scholarship-for-student-gamers-2016-3>. Acesso em: 17 out. 2019.

WHAN TONG, B. A. . J. . A New Player Has Entered the Game: Immigration Reform for Esports Players. **Jeffrey S. Moorad Sports Law Journal**, [s. l.], v. 24, n. 2, p. 1–36, 2017.

YAKOBI, M. J. The Economic and Behavioral Success of Riot Games In an Undifferentiated Video Game Market. **Scripps College**, [S. l.], 24 abr. 2014.